

GAMEREPORT
EL PARTIDO
DE TU VIDA
HORA DE JUGAR
UNITED
#14
NOVIEMBRE
2016

Citius, altius, fortius

por Pablo Saiz de Quevedo

El deporte es salud. También es una de las primeras vías de socialización; recordemos aquellas mañanas de infancia luchando por un balón en un campo en el que se disputaban media docena de partidos a la vez, o las tardes con los colegas echando unas canastas, o las clases de artes marciales a las que nos apuntaban nuestros padres. Otra faceta suya es la de espectáculo de masas, continuación en clave pacífica (o no tanto) de la guerra, cuyas estrellas disfrutan de la fama y fortuna con la que los mortales comunes sueñan. Ni los menos interesados en el deporte negarán que en él se pueden encontrar la épica y la lírica que definen buena parte de la experiencia humana. ¿Cómo podía permanecer el videojuego ajeno a ese mundo?

En GameReport hemos decidido saltar a la cancha con este tema, y poner la carne en el asador con un número que no huye ni de las prácticas deportivas más convencionales ni de las más inusuales: al igual que tantos futbolistas, pensamos que no hay enemigo (o tema) pequeño. Hay sitio para el deporte rey de nuestro país, el fútbol, pero no olvidamos que en este mundo hay mucho más: el cálculo pausado y tenso del golf, el *frenetismo* del baloncesto de alto nivel, los neumáticos rascando tierra suelta de los *rallies*, y también la moderna épica y espectáculo que conforman los eSports. De paso, nos metemos en el fascinante y poco comprendido mundo del sumo mediante una de sus conversiones digitales, repasamos la historia del atletismo virtual tal y como lo codificó la saga 'Track & Field', y vemos qué es lo que se ha dicho hasta la fecha en controles por movimiento, que tanta relación han tenido con el género. Todo eso, y mucho más, os espera al pasar estas páginas.

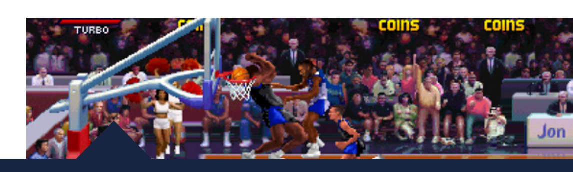
Al hacer este número, teníamos cierto miedo de encontrar un género dominado por los deportes más mediáticos, pero nos hemos encontrado con una gran variedad. Además, hemos aprendido que en el deporte y los videojuegos late la misma pulsión primaria de ser mejor que el que éramos hace un momento, de alcanzar nuestros límites e ir un poco más allá de ellos. Y, sobre todo y ante todo, de divertirnos. Por mucho que el corredor sufra en una carrera, goza poniéndose a prueba; por mucho que el futbolista agonice en el terreno de juego, o el pivot sienta sus pulmones estallar mientras corre hacia la canasta, hace falta algo más que dinero para mantenerle ahí. Los que practican deporte y los que disfrutan viéndolo no son tan distintos de los que jugamos o vemos jugar: de hecho, no pocas veces somos los mismos. Hermanos de padres distintos, pero con la diversión como madre común, subespecies distintas y cercanas del *homo ludens*.

Por eso, mientras nos queden fuerzas, queremos seguir sufriendo y gozando en el terreno de juego, sea éste virtual o real, y hacer de la máxima olímpica de *citius, altius, fortius* nuestro modo de vida. Con este número hemos pretendido hacer eso mismo aplicado a la escritura sobre videojuegos, y esperamos que nuestro esfuerzo sea merecedor de vuestro aplauso: no hay corona de laurel que podamos desear más.

Contenidos









GAMEREPORT

#14
NOVIEMBRE
2016

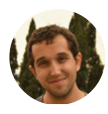
Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Equipo



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
@ProggerXXI



Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



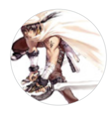
Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Juanma García conecta el escribir sobre videojuegos con la ingesta de Doritos. Reside en Madrid rodeado de gatos.
// Redactor
@Enigmahate



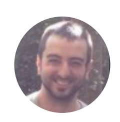
Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de “SEEEGAAA”.
// Redactor
*@_Ayate_*



Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora
@nao_chan_91, elenaflores.es



Luis García. Aventurero catalán que ha viajado desde Masyaf a Rapture al volante de un Fórmula 1.
// Redactor
@Zero_Relate



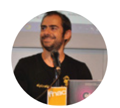
Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, cargocollective.com/ez-ek



Jonathan Prat. Se dice a sí mismo "creativo" como excusa para poder contar sus movidas pero al final es todo parafernalia.
// Colaborador, Redactor
@j_caulfield, nowandstudios.com



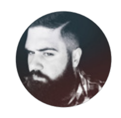
Pablo Gándara. Sociólogo. Profesor. Juntaletras. Seguero resentido. No necesariamente por este orden.
// Colaborador, Redactor
@Pablo_Gandara



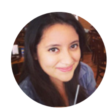
Jesús Relinque «Pedja». Gaditano exiliado en Sevilla, arqueólogo del vídeojuego y proyecto de escritor en sus ratos libres.
// Firma invitada
@PedjaPixeblog, elpixeblogdepedja.com



Miquel Rodríguez. Ilustrador que pasa calor en Barcelona y sobrevive dibujando entre videojuegos y tebeos.
// Colaborador, Ilustrador
@pollomuerto, pollomuerto.com



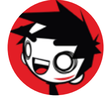
Joaquín Calderón. Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
@MrSheloner, behance.net/Sheloner



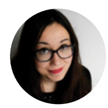
Karen Novelo. Diseñadora e ilustradora 3D. Amante de los videojuegos, el jazz y el buen café.
// Colaboradora, Ilustradora
@venusiana_, behance.net/venusiana



Míriam Santos. Ilustradora y cazarrecompensas de la red. Se ha acabado 'Resident Evil 3' más veces que tú.
// Colaboradora, Ilustradora
@mirmochi, cargocollective.com/mirsantos



Juan Rubí. Diseñador gráfico e ilustrador compulsivo. Amante del terror, la ciencia ficción y la cerveza bien fría.
// Colaborador, Ilustrador
@JuanRubiPuig, facebook.com/juanrpuig



Laura Casaiz. Diseñadora gráfica e ilustradora a tiempo completo, maga blanca a tiempo parcial.
// Colaboradora, ilustradora
lauracasaiz.es

Cinco alternativas deportivas para poner en forma al viejo Mario

por Elena Flores

Michael Jordan, tras convertirse en el rey del *basket*, decidió probar con el *baseball*. Mario, tras erguirse rey de las plataformas, quiso hacer lo propio con varios deportes. Que su aspecto *fofisano* no os engañe: ser fontanero no es una profesión con un elevado componente físico, pero la cosa cambia si, en vez de desatascar cañerías y cambiar llaves de paso, te dedicas a correr verdaderas maratones plagadas de obstáculos, nadar kilómetros en aguas infestadas de peces mortales y levantar animales antropomórficos de varias toneladas de peso para lanzarlos a metros de distancia. Con semejante entrenamiento, uno se atreve con todo.



Mario Golf
(Nintendo 64, 1999)

Teniendo ya la barriguita de jubilado, la incursión de Mario en el golf era pan comido. La primera entrega de esta prolífica subsaga llegó a Nintendo 64 cosechando un considerable éxito —sorprendente, teniendo en cuenta que el golf no es un deporte de masas— y arropada por muy buenas críticas gracias a su estilo puramente *arcade*. Junto a él, la desarrolladora Camelot Software lanzó un título homónimo para la portátil Game Boy Color con componentes RPG, que explotaba las funcionalidades del Transfer Pack y permitía enviar personajes desde la versión portátil para que ganasen experiencia en las partidas de sobremesa.

Mario Tennis
(Nintendo 64, 2000)

Tras el fracaso de 'Mario's Tennis' en 1995, enmarcado en el desastre que fue Virtual Boy, el fontanero volvió a hacer un nuevo intento con la raqueta en las 3D *planas*. La jugabilidad de 'Mario Tennis', asequible y versátil, permitía a los más novatos disfrutar desde el inicio y a los más experimentados lucirse con estrategias más complejas —clave del éxito de las incursiones de Mario en los deportes—. Este título es además recordado por ser el primer juego donde hizo aparición uno de los antagonistas más queridos de la saga: Waluigi. De nuevo, el Transfer Pack permitía el tráfico de personajes con su versión *hermana pequeña* en Game Boy Color.





Mario Superstar Baseball
(Nintendo Gamecube, 2005)

Las mecánicas del béisbol, donde cada acción del juego tiene consecuencias muy diferentes, hacían que el acceso a ‘Mario Superstar Baseball’ fuese más complicado que en anteriores entregas deportivas; aun así, cogerle el punto al juego era cuestión de un par de partidos. Su divertido modo historia tenía como objetivo vencer a Bowser, para lo que debíamos asumir la capitanía de nuestro equipo e ir completando objetivos en varios estadios temáticos con el fin de atraer a nuevos jugadores que nos echasen una mano. Los minijuegos nos permitían ganar monedas que podíamos gastar posteriormente en *power-ups*, el omnipresente refuerzo por antonomasia del componente *arcade* de todos los juegos de deportes del fontanero.

Super Mario Strikers
(Nintendo Gamecube, 2005)

El deporte estrella del viejo continente quedaba reducido a su mínima expresión en la primera entrega de fútbol protagonizada por Mario. ‘Super Mario Strikers’ plantea encuentros entre dos equipos donde la ausencia de árbitro se explica por sí misma: para ganar, todo está permitido. La mecánica es sencilla: atizar al rival con diferentes objetos para poder robarle el esférico y marcar. Los capitanes ejecutaban disparos especiales con poses de ‘Oliver y Benji’ en mitad de una fanfarria musical digna de una feria. La escasez de sus modos para un jugador se perdonaba gracias a lo divertido que resultaba el competitivo local. Su secuela para Wii fue bastante popular al llevar los encuentros contra los amigos al terreno *online*.

Mario Slam Basketball
(Nintendo DS, 2007)

Tras la sorpresa inicial que supuso el hecho de que Square-Enix desarrollase un juego sobre la icónica *mascota* de Nintendo, ‘Mario Slam Basketball’ terminó siendo un título agridulce. Su jugabilidad combinaba el movimiento de nuestro personaje mediante la cruceta con el control del balón usando la pantalla táctil. Con el *stylus*, podíamos pasar, lanzar o botar en diferentes baldosas que nos otorgaban monedas que sumaban puntos a nuestras canastas. Toda la acción de los partidos, que combinaban equipos con personajes genéricos de ‘Final Fantasy’, se desarrollaba en la pantalla superior. Las partidas eran divertidas y asequibles, pero su inexplicable ausencia de multijugador y su pobre dificultad relegaron el título al cajón de los aprobados raspados.

El ruido del motor es todo lo que necesito

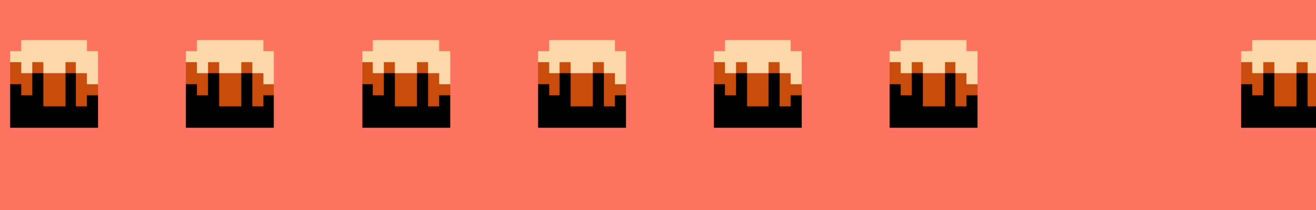
Eso y las vibraciones del chasis, transmitidas a mi columna vertebral. Eso y el vaho de mi respiración empañando el visor del casco. Todo lo demás me sobra, no existe. Ni los rivales, acharlotados e imprudentes, ni el marcador, que indica con letras luminosas gigantes el récord a batir. Ir lo más rápido posible, saltar lo más alto posible, caerse lo mínimo posible. Es en lo único que pienso. Despegar del suelo, sobrevolar todos los montículos y tomar tierra con la suavidad de una pluma al caer sobre la arcilla. La elegancia del vuelo sin alas, el destello de los *flashes*. Sólo... ay, sólo necesito salir de este fango cuanto antes y volver a subirme a la moto. Seguro que la próxima vez me sale mejor.



Excitebike / Nintendo / 1986 / NES

:18:00







Las fronteras del deporte

por Pablo Gándara

Pocos deportes hay más populares que el baloncesto. La NBA, apodada por muchos como «el mayor espectáculo del mundo», fue vista en el partido final de la pasada temporada por más de treinta millones de espectadores sólo en Estados Unidos (un 10% de la población del país siendo únicamente emitido en un canal de pago). Y, si hablamos de baloncesto, hablamos de videojuegos de baloncesto. Y, por más que le duela a Electronic Arts, ahí el rey es 'NBA 2K'. La fenomenal serie lleva barriendo a la competencia sin piedad desde su debut en Dreamcast hace ya diecisiete años. Con una de las comunidades más fieles, sus jugadores llevan una década enfrentándose en duelos *online*. Mis amigos y yo, sin ir más lejos, pasamos incontables noches en vela disputando duelos por parejas en su modalidad de basket callejero, en la que la primera victoria era tener en tu equipo al imparable Derrick Rose. Aquella entrega número doce quedará en nuestra memoria por muchos años, con sus míticas tres portadas en honor a los más grandes: Larry "Legend" Bird, Earvin "Magic" Johnson y el inefable Michael "Air" Jordan. No había vez que fuésemos a echar unas canastas en la cancha que no acabásemos en casa de alguien con el mando entre dedos grasientos de comer palomitas, despertando a algún que otro vecino entre extasiados gritos agudizados por la cerveza al anotar un triple imposible sobre la bocina. Respondíamos de paso a uno de esos clásicos mantras que todos habremos oído más de una vez: «Para jugar a eso, ¿por qué no sales de casa y haces deporte de verdad?». Pues porque no es ni remotamente parecido.

Recién lanzada al mercado su entrega de 2017, una de las principales novedades de 'NBA 2K' para este año es, esta vez sí, el abordaje por parte de 2K del deporte electrónico. Tras años de presencia poco más que testimonial en la mayoría de grandes eventos como la LVP, la desarrolladora planea una gran inversión en forma de premios de hasta 250000 dólares. Pero espera, rebobinemos, ¿cómo es posible que un juego como éste tuviese hasta el momento una representación casi residual en eSports? Y, más importante, ¿bastará con introducir premios y parafernalia? ¿Tiene el juego en sí lo que hay que tener para convertirse en un deporte electrónico de éxito? En respuesta a esta última pregunta, lo cierto es que, de tenerlo de antemano, seguramente a estas alturas ya lo habría logrado, ¿no? Al fin y al cabo, cuando hablamos de deportes reales, el negocio y las com-



peticiones siempre llegaron después de comprobar el interés de la gente, e invertir esta relación sería un poco como empezar a construir la casa por el tejado.

Hay ciertas normas que un juego debe seguir para volverse popular entre los deportistas electrónicos. Obviando las relacionadas con tener una gran base de usuarios u ofrecer cuantiosos premios en metálico, y centrándonos en las intrínsecamente relacionadas con el juego *per se*, nos encontramos con que, irónicamente, el hecho de estar basado en un deporte ya existente debería facilitar las cosas. ¿Por qué? Pues porque la primera regla básica de todo deporte electrónico es ser fácil de comprender. Obviamente, debe haber una profundidad detrás, pero si los espectadores no entienden lo que están viendo, muchos se frustrarán y abandonarán. Éste es un problema que los juegos inspirados en deportes reales no tienen que afrontar: el fútbol, el baloncesto o el tenis ya tienen millones de seguidores en todo el mundo. Gente que no ha leído un libro en su vida podría dar una ponencia de hora y media sobre el fuera de juego o los pasos en zona, y esa es un arma muy poderosa a la hora de crear un producto. Son deportes que comprendemos pero que a su vez poseen la complejidad que hace que veamos cientos o incluso miles de partidos en nuestras vidas sin llegar a aburrirnos. Es una complejidad fascinante, porque la evolución de estos deportes hace que, con prácticamente las mismas reglas, los encuentros sean completamente diferentes hoy en día que hace cincuenta años.

Pero, ¿hasta qué punto ayuda el conocer las reglas del fútbol a la hora de entender un partido de 'FIFA'? Sin duda, el espectador familiarizado con el deporte real entenderá por qué algo es falta o quién va ganando, pero saber eso no es lo que te hace disfrutar de la retransmisión. Pensemos en la espectacularidad, por ejemplo: un gol de chilena, saltando de espaldas y rematando en el aire, es una de las suertes de este deporte más raras y vistosas, y demuestra una técnica admirable por parte del futbolista. Un gol de chilena en 'FIFA', sin embargo, tiene poco o nada que ver con la habilidad del jugador a los mandos y sí mucho que ver con la calidad del jugador virtual al que se controla. Esto hace que, para comprender de verdad quién juega bien a 'FIFA' y por qué, es casi imprescindible la experiencia personal, ya sea con el juego en cuestión o uno similar. Éste es un problema que enfrentan los juegos deportivos en mucha mayor medida que otros ▸

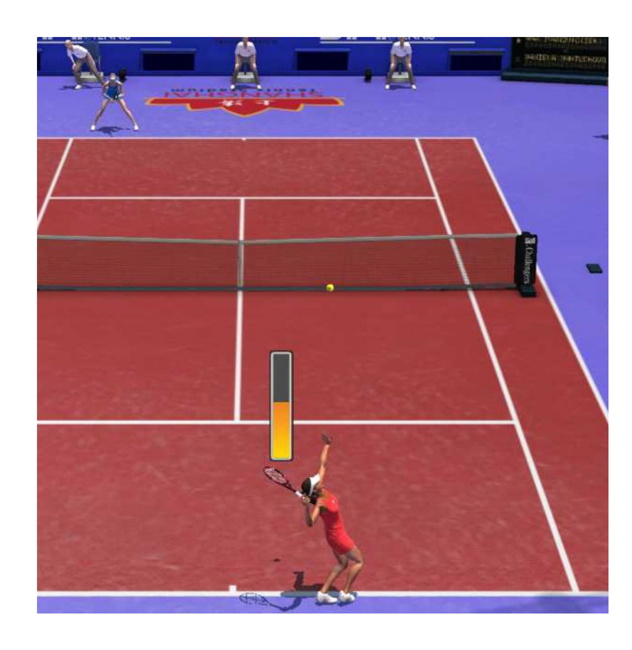


géneros, ya que no suele haber más de un par, como mucho, de iteraciones por deporte. Sin embargo, en géneros como el *shooter*, es mucho más fácil importar el conocimiento adquirido de un juego a otro.

El segundo problema se encontraría en que el hecho de estar basado en un deporte real limita las posibilidades a la hora de llevar a cabo el diseño del juego: ¿sería 'FIFA' un mejor juego si los jugadores no se cansasen, o tener que gestionar la fatiga a lo largo del partido añade un componente de estrategia deseable? No lo sé y, en realidad, no importa: 'FIFA' se debe a la realidad y, si en la realidad los jugadores tienen una resistencia determinada, en el juego también han de tenerla, sea bueno o malo para éste. En el fútbol real existen unas reglas sobre cómo se puede parar a un rival y, si esas reglas se infringen, esas acciones se castigan con faltas. Sucede que, si cometes una falta en la frontal del área, sabes que hay una posibilidad de que la falta acabe en gol. Un buen defensa debe tener esto en cuenta y no conceder la falta a menos que la oportunidad que está deteniendo con su infracción sea más peligrosa que el lanzamiento de falta en sí. Extrapolemos esto a 'FIFA'. En el juego, cualquier jugador profesional sabe cómo tirar las faltas sin fallar casi nunca. Esto es así porque el juego, en su afán por imitar la realidad, se ve forzado a diseñar un sistema exclusivo para esta clase de situación, lo que crea una mayor posibilidad de encontrar desequilibrios. Si 'FIFA' no pretendiese ser un simulador y simplemente quisiese crear un deporte virtual, probablemente eliminaría las faltas, los fueras de banda o las lesiones, del mismo modo que muchos juegos de disparos competitivos eliminan la posibilidad de herir a nuestros compañeros o el daño por caer desde una gran altura. Otros mantienen estos elementos, pero como decisiones de diseño, pues no sólo influyen en el realismo sino en la manera en que jugamos. Los juegos deportivos simplemente no pueden permitirse ese lujo, pues tienen la necesidad comercial de, además de la modalidad competitiva, crear opciones tradicionales como los modos carrera, donde recrear la realidad es la base del diseño. Una vez hecho esto, deben mantener coherencia en todos sus modos de juego, independientemente de si las normas del juego se adaptan igual de bien o mal a cada uno de ellos.

Cuando echo la vista atrás y pienso en los juegos deportivos que mejor han envejecido, me encuentro de frente con los clásicos *arcade* de Sega. Se trata de juegos por los que no ha pasado apenas el tiempo, porque fueron diseñados con la premisa de ser

«LOS JUEGOS DEPORTIVOS QUE MEJOR HAN ENVEJECIDO FUERON DISEÑADOS CON LA PREMISA DE SER DIVERTIDOS POR ENCIMA DE TODO»



divertidos por encima de todo, sacrificando el realismo por el camino. En cuanto a los simuladores, por buenos que sean, siempre se acaba lanzando una entrega mejor. En una obra maestra de los juegos deportivos *arcade* como 'Virtua Tennis', muy pocos puntos se otorgaban porque un jugador hubiese lanzado la pelota fuera de los límites de la pista. Algo tan habitual en el tenis real, en el videojuego se limitó a las pifias. ¿Por qué? Porque es mucho más satisfactorio ganar un punto habiendo superado a tu rival, colocando la bola donde no puede alcanzarla, que porque él haya cometido un error no forzado. 'Virtua Tennis' sacrificó su realismo en aras de una mejor recompensa para el jugador, y esto es lo que le está faltando a la mayor parte de juegos deportivos para terminar de triunfar como eSports; hablo de la valentía para, en vez de tratar de trasladar perfectamente un deporte al mundo del videojuego y después hacerlo competitivo, ser capaces de interpretar dicho deporte y después adaptar sus bases al medio en que se desempeña. No obstante, llevar esto a cabo conllevaría el riesgo de perder por el camino a aquellos usuarios que se aproximaron al juego por el hecho de retratar el deporte al que son aficionados más que por el juego en sí. Sin embargo, este problema ya existe, pues los juegos deportivos, en realidad, no simulan lo que es practicar un deporte, sino que buscan recrear el aspecto que tiene un partido. Cuando disparamos en un *shooter* tenemos un control milimétrico de a dónde irá la bala; cuando lo hacemos en un juego deportivo, el control del balón es meramente orientativo, mucho menor que el que tendríamos en el mundo real.

Tradicionalmente, los simuladores deportivos han buscado dar un rodeo a esta clase de limitaciones, las resultantes de intentar recrear un mundo en el que un centímetro puede suponer la diferencia entre la gloria y el olvido. La imposibilidad de la tecnología actual para plasmar con absoluta fidelidad lo que supone competir al más alto nivel nunca fue un problema mientras la competición en sí era ficticia. Pero si pretendemos que el mundo de los atletas virtuales genere la emoción y atención que alcanzan sus homónimos de carne y hueso, debemos abrazar esas limitaciones, entenderlas y tener la osadía de anteponer el juego a ellas. Se trata de entender que es imposible convertir algo como el baloncesto en un deporte virtual, lo cual no significa que 'NBA 2K' no pueda llegar a serlo. Porque, al fin y al cabo, y como decía al principio, en el fondo, el baloncesto y 'NBA 2K' no tienen nada que ver. No tienen nada que ver y, de hecho, esa es la mejor parte.

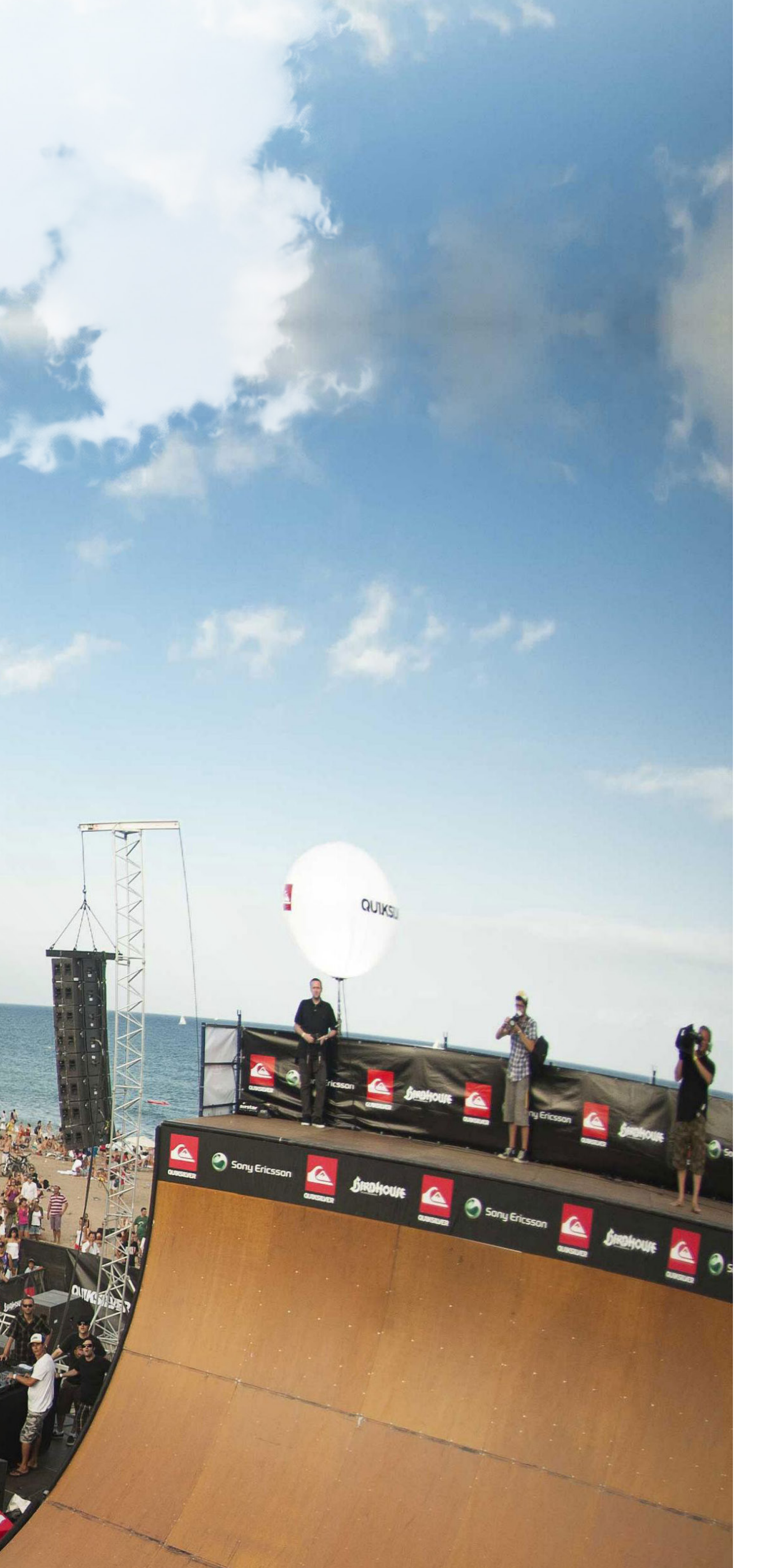


I BELIEVE I CAN FLY

Tony Hawk's Skateboarding

por Elena Flores

Los acordes *indies* de 'Superman' arropan el traqueteo de nuestro *skate* por el asfalto. Si quieres volar, no es necesario llevar capa: una tabla y cuatro ruedas son suficientes para surcar los cielos y ser un héroe. No hay que salvar inocentes en apuros, y el único mal que asola esta tierra de cemento ardiente y rampas bañadas por el sol es el mal de altura. ¿El enemigo a vencer? Las decenas de vocablos ingleses que se enredan entre tus piernas y se afanan en que pierdas el control de tu monopatín: *varial*, *stalefish*, *handplant*... La lista es inabarcable, como el límpido cielo azul que cubre nuestras cabezas y nos incita a darnos cada vez más impulso para poder llegar más alto, hasta volar con los halcones.



Tony Hawk juega con el *skate* mientras asciende. Maneja la gravedad a su antojo, como si sus piruetas se ejecutasen en un fluido invisible y consistente que le sostiene mientras deslumbra con sus trucos. Con su magia. Ver al bueno de Tony y no pensar, al menos durante unos segundos, que querrías poder hacer lo que hace él, es prácticamente imposible. Quizá Neversoft fuese consciente de ello en el momento en el que decidió desarrollar la saga homónima; es más, quizá muchos desarrolladores de la compañía también fueron uno de esos niños que trataban de mantener el equilibrio en un precario tablón de madera astillado —más por el tiempo que por el uso—, para los que bajar un bordillo sin caerse era como ejecutar un espectacular *ollie* de varios metros de vuelo. 'Tony Hawk's Skateboarding' es ▸



adrenalina, espectacularidad y libertad; palabras muy grandes para un juego del año 2000, que cupieron sin problema en un humilde CD de 660 megas de capacidad gracias al magnífico motor que se desarrolló —basado en capturas de movimiento de los protagonistas— para que rodar a toda velocidad entre obstáculos y estructuras fuese tan asequible como realista.

Mantener el equilibrio es el primer paso en un proceso lleno de baches, raspones y alguna que otra fractura que culmina en el estrellato, en *flashes* a pie de rampa. Algo que se antoja imposible con *metrodiez* y nueve años, aquí es automático. Por el camino, sonidos de roce metálico, gritos de los rodamientos contra la barandilla, respiraciones contenidas al caer a tres metros de tu monopatín, partido en dos, con las ruedas aún girando. Deslizarse sobre una tabla a diez centímetros sobre el suelo se antoja complicado; usarla para sobrevolar las cabezas de la gente, es algo heroico. Colonizar el cielo en tu nave de contrachapado y ruedas melladas es una sensación al alcance de muy pocos virtuosos de este deporte, que se puede experimentar tras pasar del menú principal y ejecutar el primer vuelo entre dos imponentes rampas tras descender a toda velocidad por una cuesta. Si somos curiosos y valientes, incluso podemos ejecutar nuestro primer *combo* al pulsar varios botones y aterrizar en el suelo limpiamente, mientras nuestro marcador de puntuación pasa de cero a decenas de millar a la misma velocidad a la que late nuestro corazón. Si calculamos mal el giro, sonido de fracturas y carne golpeada; el monopatín, volando lejos, por encima de las manchas de sangre del suelo. No mires a los lados: mamá no viene histérica a llevarte al hospital: salivazo a los raspones y arriba. Más arriba. Esa es la magia de 'Tony Hawk's Skateboarding', su inmediatez y facilidad de entrada: ruedines en el *skate* y alas en la tabla.

La curva de dificultad discurre en paralelo al denominado Modo carrera, en una transición a aceleración constante desde lo agradable a lo vertiginoso, del *180º ollie* al *THE 900*. Entrar en el elenco de patinadores acrobáticos es muy fácil; no tanto salir siendo el mejor de todos. Escoge un icono del *skateboarding*, haz un esfuerzo por imaginar su cara en medio de ese manchurrón de polígonos que es su cabeza —o



Juego sin manual

Hacer combos astronómicos en el primer 'Tony Hawk's Skateboarding' era una tarea imposible. Tocar tierra tras ejecutar cualquier truco aéreo, hasta el *ollie* más simple, significaba cortar la cadena de piruetas. El *manual*, introducido en la segunda entrega, permitía enlazar acrobacias en el suelo, manteniendo el equilibrio en el *skate*. El tercer título de la saga reventó el marcador de puntuaciones al permitir, además, utilizar el *revert* al bajar por una rampa. Los combos podían extenderse de manera prácticamente ilimitada, y el juego perdía parte de su encanto con la eliminación de su faceta más cercana al simulador.

para nosotros, ahí abajo, el duro asfalto aguarda a que cometamos un error de cálculo y queramos sumarle noventa grados de más a nuestro *spin* o un segundo más a nuestro *handplant*, para poder recibirnos de la manera más inhóspita y rompernos, junto a nuestro último *combo*, unos cuantos huesos. El *skate* gira entre nuestras piernas y los *joysticks* entre nuestros dedos: en 'Tony Hawk's Skateboarding' se patina con las manos y con los pies en una lucha por arañarle segundos a la gravedad que se vuelve más frenética y temeraria conforme vamos avanzando por los niveles. No obstante, no todo son combinaciones de botones y *high scores*, ya que además de las puntuaciones a batir, el componente *arcade* más puro encuentra su máximo exponente en diferentes objetivos que hay que cumplir: recoger las letras que forman la palabra "*skate*", ejecutar un determinado truco en una zona concreta o recoger un elemento de difícil acceso en una parte oculta del entorno son parte de los imperativos que nos acompañarán durante el Modo carrera. ¿La recompensa? Cintas de vídeo que desbloquean el acceso a niveles posteriores y nuevos aspectos de nuestro *skateboard*.

Esta mecánica no está pensada para obligarnos a endulzar el tedio de recorrer entornos aburridos en monopatín: los escenarios de 'Tony Hawk's Skateboarding' piden a gritos ser explorados, arañar cada superficie con nuestra tabla, comprobar qué elementos son destructibles y hasta dónde han extendido los desarrolladores sus mallas de colisión. Cualquier fantasía infantil en la que toda arista del barrio era una pista deslizante —incluyendo la baca del coche del vecino— y cualquier superficie ▸

mejor: imagina que eres tú— pilla una tabla con un dibujo *guapo* y echa a rodar, o más bien, a volar. Los inicios de la saga, en su homenaje literal al Rey, planteaban como imperativo aprender a surcar los cielos. Si no sabemos hacer trucos en el aire, no pasaremos de ser niños aprendiendo a bajar bordillos. Traga saliva y no dejes de mirar abajo. Los pájaros no saben lo que es el vértigo.

Quizás para Tony el tiempo se ralentiza cada vez que despega las ruedas del cemento al coronar la cima de una rampa, pero




1:14
SWITCH METHOD
465



Habilidades a examen

Todos los niveles del juego comparten la misma estructura: completar una serie de objetivos que desbloquean cintas de vídeo. No obstante, en tres escenarios se pondrá a prueba nuestro manejo del *skate*: en ellos, disputaremos tres rondas donde se valorarán los trucos que hagamos y se penalizarán duramente los fallos. Al final de la exhibición, se nos otorgará una puntuación, y es necesario quedar entre los tres primeros para poder pasar de fase. Los reinicios de partida al sufrir una estrepitosa caída a segundos de terminar la prueba están garantizados.

«COLONIZAR EL CIELO EN TU NAVE DE CONTRACHAPADO Y RUEDAS MELLADAS ES UNA SENSACIÓN AL ALCANCE DE MUY POCOS»

inclinada el mejor trampolín para nuestras piruetas, se cumple. ¿Ves aquella terraza? No bajes del *skate* y cojas el ascensor. *Grinda* por ese cable, llega al tejado, toma impulso, y salta. La humilde extensión de los escenarios tiene aroma a metal, gravilla, sangre seca de viejas caídas y gritos ahogados de sorpresa al descubrir accesos a lugares impensables. 'Tony Hawk's', en sus limitaciones, huele a *sandbox*, y ese olor tapa cualquier aroma a moho y naftalina que desprenda su humilde y mal envejecido aspecto gráfico. El *skateboarding* es tan *90's* como las teles de tubo. Si la nostalgia aprieta, los *plasmas* y el 4K aquí están tan prohibidos como cumplir las normas de seguridad al patinar.

Al igual que las exigencias, la diversidad y originalidad de cada nivel va creciendo conforme avanzamos. Comenzamos dejando surcos en el polvo de un viejo almacén para pasar a romper los cristales de un centro comercial y aterrizar, boquiabiertos, en mitad de San Francisco —que allá en su día se antojaba viva y frenética— con sus autobuses y taxis recorriendo las calzadas. *Flipa* en Minneapolis con las pantallas gigantes emitiendo videoclips y pilla fuerzas para lo que viene: descender por una planta de tratamiento de aguas en la que cualquier error implica caer fuera del escenario es un chorro de adrenalina directo a engrasar nuestras ruedas. Un *720º melon* metros por encima ▸

«'TONY HAWK'S' HUELE A SANDBOX, Y ESE OLOR TAPA CUALQUIER AROMA A MOHO Y NAFTALINA QUE DESPRENDA SU MAL ENVEJECIDO ASPECTO GRÁFICO»



del caudal o un *handplant* loco al pie de una tubería oxidada: el vértigo es para los cobardes, para los que usan rodilleras y se ponen tiritas en los raspones de los codos. ¿La recompensa? Culminar nuestro rodaje hacia el estrellato arrancándoles chispas a las barreras de seguridad del Área 51. Una locura.

Las incontables horas de regodeo personal y puro hedonismo son el mejor modo secreto que podemos desbloquear. Ni un alma puebla los escenarios, pero no hace falta: la magistral banda sonora —seña de identidad de la saga— martillea desde el *indie* más pegadizo hasta los acordes *punk* más machacones, y se convierte en vítores tras las barandillas, en cámaras grabando en las rampas, en ráfagas de fotos aéreas. Sólo somos nosotros y nuestra tabla, pero la velocidad, la altura y la música crean una maravillosa paranoia en la que decenas de personas asisten extasiadas a nuestros vuelos en *skate* y desean poder hacer lo que hacemos nosotros. 'Tony Hawk's Skateboarding' hace que te *flipes*, que te olvides de que estás sentado en el sofá y el máximo riesgo que corres es hacerte sangre en las ampollas que tienes en los dedos. Cada partida es un videoclip, una toma gamberra en la que colonizas una rampa, un estribillo *macarra* en el que miras a cámara y sacas la lengua mientras haces un *backflip*.

El Modo libre, sin límite de tiempo, es el máximo exponente de estas sensaciones. Pegarle al *pause*, elegir nuestra canción favorita y recorrer los escenarios sin los latidos rojos de la cuenta atrás es lo más mágico que nos permite hacer 'Tony Hawk's'. Practicar para conseguir esa



cinta que se resiste, empeñarse en cumplir ese salto loco que acabaría con nosotros en cuidados intensivos o simplemente disfrutar del rítmico sonido de las baldosas de la calle al pasar por encima con las ruedas: las posibilidades son infinitas, tan infinitas como las horas al modo para dos jugadores con nuestro mejor colega al lado. Jugar en el parque a ser Tony Hawk es arriesgado; mejor cambiar un capón y un «te lo dije» de nuestra madre al llegar llorando por un buen bocata de nocilla y adrenalina virtual sentados en el suelo, frente a la tele. Desde esa altura, las caídas no duelen nada, sólo el orgullo del perdedor.

'Tony Hawk's Skateboarding' lleva más de una década a las espaldas, y aun así, tras tantos años de caídas y kilómetros de *skating*, no hay fracturas serias que lamentar. Su jugabilidad se mantiene fresca y divertida, y la particularidad de ser el único en la saga que no permite enlazar combos puede atraer a más de un *oldschool* dispuesto a medirse las caras con la gravedad que tira de nosotros con ansia hacia abajo en cada truco. Para todos los que pudimos disfrutarlo en su día, en nuestra taquilla sigue intacto el *walkman* con la lista de *temazos*, la tabla decorada con vinilos y arañazos por igual y un juego de casco y rodilleras, aún sin abrir. La ciudad sigue brillando al sol, y los halcones sobrevuelan el cielo. Hace un día estupendo para acompañarles, girando por los aires.

OA, OA, OA, ¡OH!

Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker

por Fernando Porta

Imaginaos una tarde cualquiera en Tokio y remontaos hacia algún campo de juego, inundado por los gritos de dos aficiones: hoy es día de béisbol. El *pitcher* se prepara para lanzar la pelota. Se hace el silencio. Arquea el brazo. Coge fuerza. Lanza. ¡Clonc! ¡*Home run*! ¡Se desata la fiesta en las gradas!

Volved conmigo y situaos al otro lado de la ciudad. Un barrio más silencioso salpicado por el sonido de algún coche despistado y el aviso de bajada de las barreras de un tren cualquiera. Entrad en algunas de sus casas: seguramente no tardéis en encontrar algún niño que devora mangas. Ahora es mi turno. Este niño está loco por el béisbol, un deporte que vivía su momento en el Japón de los 70: 'Captain', 'Dokaben' o 'Kyojin no Hoshi' eran sus lecturas de cabecera.

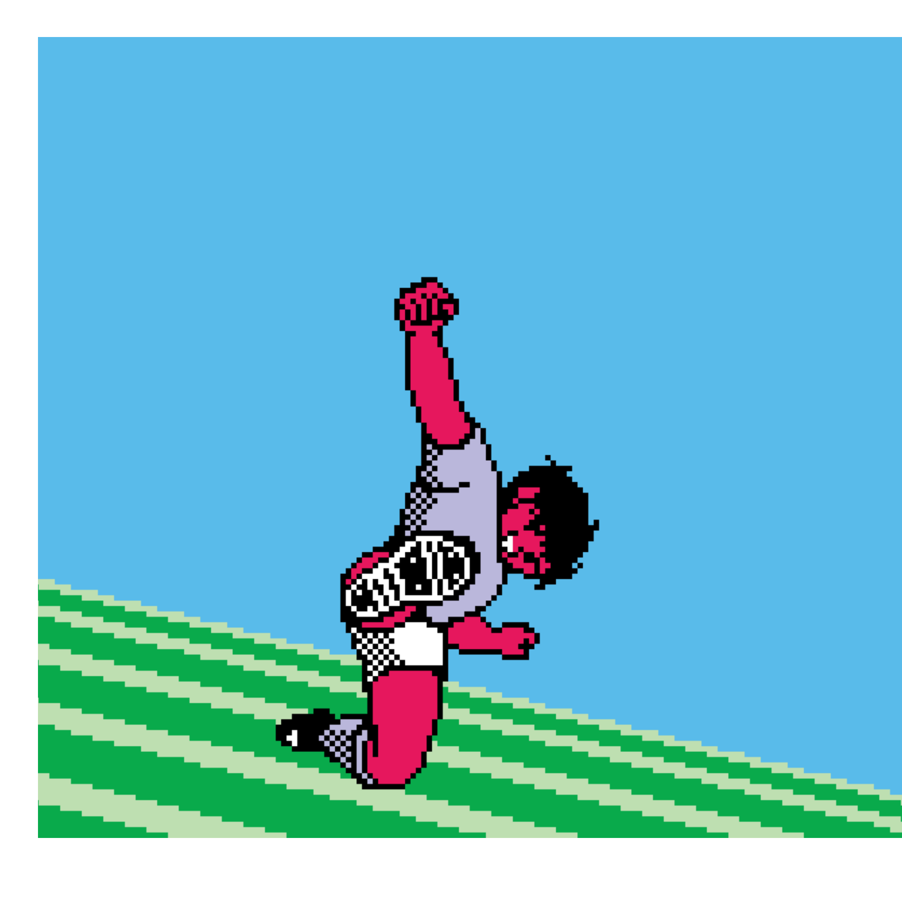
Poco después, ese mismo crío se hacía mayor. Sus sueños se enfrentaban a la realidad: nunca sería un gran jugador de béisbol y sus pasos se encaminarían poco a poco hacia la universidad. Pero llega el verano de 1978, donde el sonido de las cigarras se entremezcla con el griterío que viene del televisor que el joven Yoichi Takahashi utiliza ▶




10

para ver la Copa del Mundo que se celebra en Argentina. En aquel momento, el fútbol entraba de tapadillo, casi sin querer, en el imaginario colectivo de Japón, aunque Yoichi todavía no lo supiera. Ilusionado y con buenas dotes para el dibujo, decidió abandonar los proyectos que tenía en mente, centrados —cómo no— en el béisbol, para lanzarse a los brazos del balompié. La jugada no le saldría del todo mal.

Si había alguien que podía recoger la pelota que lanzaba Takahashi, esa sería la editorial Shueisha. Con su Shonen Jump, marcaba semana tras semana el bagaje cultural de una generación que estaba creciendo en su compañía: renovarse o morir dirían, y el género deportivo ya había amortizado el *convencional* béisbol para una temporada. En su búsqueda de nuevos talentos, algún editor avispado vería la semilla de 'Captain Tsubasa' en la historia corta 'Yujo no Eleven' que Yoichi entregó al concurso de jóvenes talentos de la Weekly Shonen Jump. El trece de abril de 1981 se publicaba el primer capítulo de las andanzas de Aozora Tsubasa y Genzo Wakabayashi en su aventura para alzarse con la Copa del Mundo. Para Japón fue más que suficiente: los dos millones y medio de Shonen Jump distribuidas por todo el territorio nipón en aquellos momentos hicieron que prendiera la chispa del fútbol en todos los niños que, semana tras semana, seguían las andanzas del New Team.



Allá van con el balón en los pies

En palabras del propio Takahashi, «'Captain Tsubasa' fue todo un fenómeno social. Recuerdo los tiempos en los que cualquier pelota o gorra que Tsubasa o Genzo utilizaran en el *manga* se agotaban enseguida, al siguiente día». El *merchandising* derivado no tardaba en hacer acto de presencia, extendiéndose poco a poco hacia otros medios: primero vendría el *anime* —que conoceríamos en nuestro país como 'Campeones: Oliver y Benji'—, un peaje necesario que se imponía como baremo a la viabilidad comercial del *manga*. Superado este primer encuentro, traspasar el imaginario de la franquicia al videojuego —ya recuperado del *crash* del 83— era parte del ciclo natural que empezaría a seguir todo producto de éxito proveniente de Shueisha.

Para cualquier *empresa buitre*, 'Captain Tsubasa' se hubiera convertido en una copia descarada del 'Soccer' de NES: unos cuantos nombres reconocibles estampados en los *sprites*, una portada con algún diseño del *manga* y a pasar por caja. Pero Tecmo no era un atacante mediocre. Recién saneada después de una reestructuración

y un par de éxitos notables como 'Rygar' y 'Solomon's Key', sabía que era hora de arriesgarse en la búsqueda de un estilo propio en vez de crear una copia descarada del 'Tehkan World Cup' que ya había roto amistades en *arcades* de medio mundo. Con ese objetivo en mente, llegaba el año 1988: en Tecmo por fin habían conseguido hacer virguerías con el limitado *hardware* de NES gracias al Tecmo Theater, una franja horizontal a lo ancho de la pantalla que heredaba toda la idiosincrasia del *anime*, sus ángulos de cámara, el gusto por la música dramática y sus peculiares diálogos. Era el medio ideal para que el Tiro del Águila pudiera cobrar nueva vida en los circuitos de Famicom.

Con este teatro virtual, 'Captain Tsubasa' se adelantaría al gusto por lo cinematográfico de 'Ninja Gaiden' por poco, pero no terminaría de afinar el tiro hasta 'Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker' dos años después, reformulando el género deportivo por el camino. El fútbol ya no sería sólo fuerza bruta y adolescentes sudorosos sino que se constituiría como un gigantesco tablero de ajedrez. Pero Tecmo no se olvida de que esto es un juego y, a veces, atravesar la malla de la portería nunca está de más. ▶



Cómo entusiasmar a toda una nación

Hasta 1992, Japón sólo contaba con una liga semiprofesional donde los equipos estaban formados por empleados de diversas corporaciones. El impacto de 'Captain Tsubasa' fue tan brutal que la demanda de fútbol se disparó y acabó desembocando en la creación de la primera liga profesional japonesa: la J-League. Años después, muchos futbolistas reconocerían que 'Captain Tsubasa' fue una gran influencia a la hora de dedicarse a este deporte.



«EL PARTIDO NUNCA TERMINA EN 'CAPTAIN TSUBASA': HAY IMPREVISTOS, GOLES Y, POR SUPUESTO, TIROS QUE PUEDEN ROMPER LA MALLA DE LA PORTERIA»



De cómo ahorrarse un dinero

Aunque 'Campeones' tuvo bastante éxito en Occidente, Tecmo nunca trajo los juegos de 'Captain Tsubasa', posiblemente debido al coste prohibitivo de la licencia a nivel mundial. Aun con ello, 'Tecmo Cup Football Game'—también en NES—heredaría todas las mecánicas de la franquicia con ciertos cambios a nivel gráfico. El más sangrante, un rubio guaperas llamado Robin Field que tomaría el papel de Tsubasa. Gracias a las sacrificadas *fantrads*, pudimos disfrutar del juego original (muchos) años después.

De campos infinitos y tiros dinámicos

Todo aquél que haya estado en contacto con la cultura japonesa sabrá que es un espacio lleno de pequeños detalles. Un mero gesto, a veces lleno de artificios, puede llegar a adquirir una importancia excepcional, en contraposición a la celeridad y eficiencia del occidental medio. 'Captain Tsubasa' decide abrazar ese sentir tan japonés dando la espalda al dinamismo *arcade* del deporte electrónico: construye los partidos poco a poco a través de cada una de las acciones que llevamos a cabo.

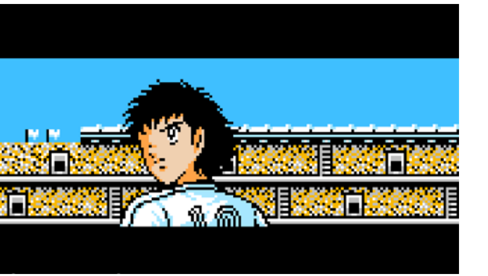
Entradas, chilenas, paredes, centros al área... Cada una de estas acciones forma un lenguaje visual muy definido —característico del *manga* deportivo— marcado por los movimientos disimulados entre líneas cinéticas y la exageración del *momentum*. Este estilo se traslada con todo lujo de detalles a la banda horizontal del Tecmo Theater aunque a veces roce lo excesivo, interponiendo continuas trabas a la acción. No importa. El jugador quiere ver estadios curvos, saltos imposibles y encontronazos a vida o muerte en cada minuto del partido. Se sacrifica inmediatez pero el recurso no es una cabriola técnica innecesaria ni algo para rellenar los interludios, sino que se impone como la razón de ser de este 'Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker' en Famicom. Pero que toda esa espectacularidad sea intuitiva para el recién llegado necesita de un sistema alejado de complicadas combinaciones de botones.

En este lance Tecmo regatea a sus rivales y se inventa todo un subgénero. En vez de desplegar su juego con una enorme vista aérea del estadio y pequeñas pausas en el Tecmo Theater, las mecánicas se concretan entre parámetros y comandos, bebiendo del joven JRPG.

Los dorsales de todos los jugadores en el campo se muestran a través de una pequeña perspectiva cenital situada en una esquina de la pantalla mientras controlamos al atacante que posea el balón, viendo cómo recorre el estadio en la banda horizontal. En cualquier momento podremos parar la acción con el botón B, con el ▶







El cine es historia

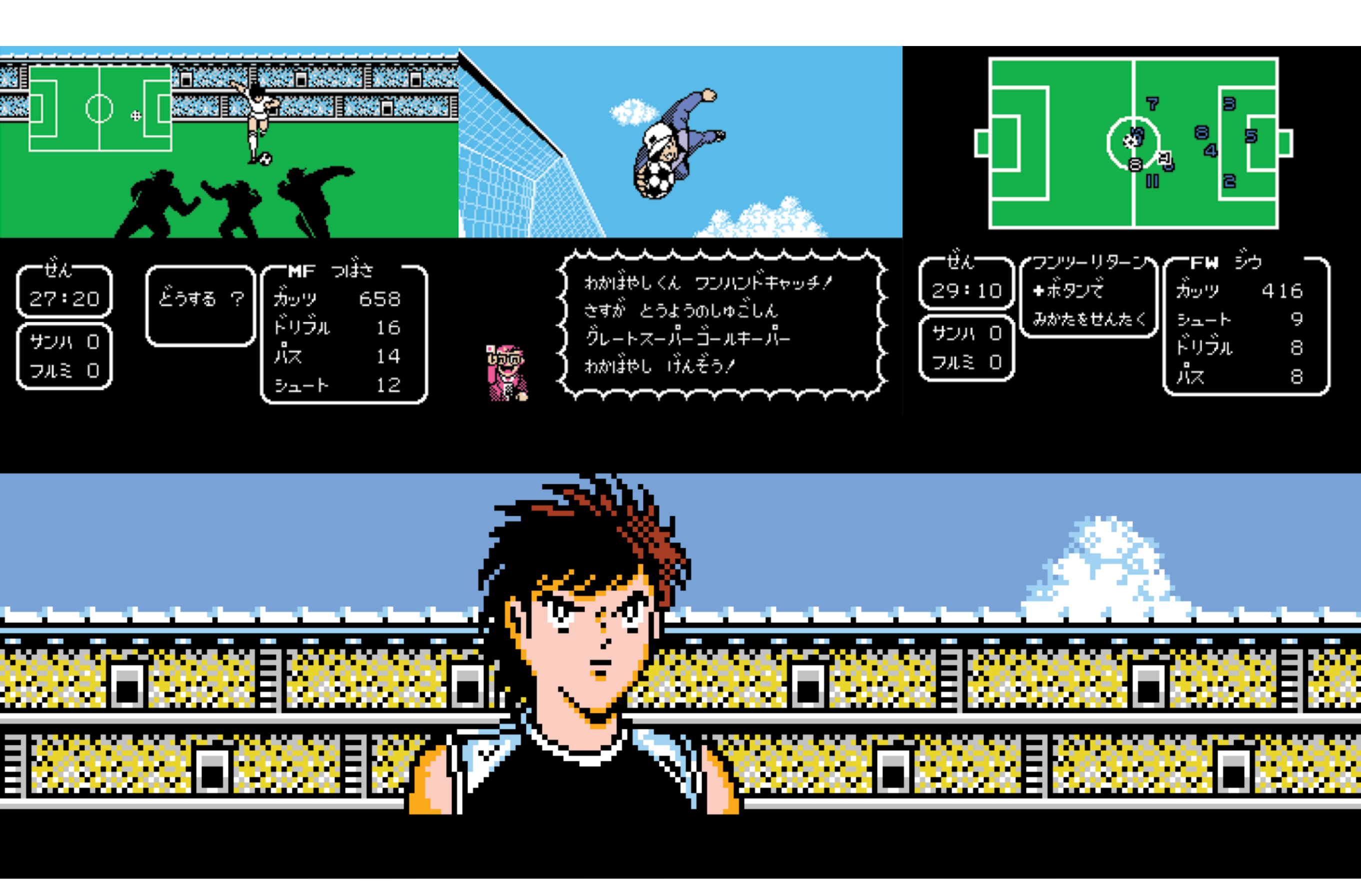
Entre 'Ninja Gaiden' y los dos 'Captain Tsubasa', se creó cierta conciencia cinematográfica. O al menos Keiji Yamagishi, compositor de ambos juegos, lo sentía así. «Se pusieron muchos esfuerzos en las escenas cinemáticas de 'Captain Tsubasa' y 'Ninja Gaiden'. Llamamos a esas escenas *Cinema Display*. Por lo tanto, la música ocupó una posición importante a la hora de transmitir emoción en ellas. [...] No fue sólo componer el audio después de ver las escenas completas: acabé mirando imágenes fijas y escuchando las explicaciones del director para poder traer todas esas secuencias a la vida».

que se despliega un submenú bastante intuitivo —únicamente utiliza las cuatro direcciones del mando de Famicom— que nos permite llevar a cabo pases, tiros, regates o paredes. Nuestro repertorio de acciones varía según la posición en la que recibamos el balón. Si hemos perdido la pelota y llegamos a interceptarla, podemos bloquear al jugador rival —con una muy posible pitada del árbitro—, hacerle una entrada o simplemente cortar el pase.

Es en estos cruces donde la estadística hace acto de presencia. Aparte de involucrar un simple *piedra, papel y tijera* en cada encontronazo, cada jugador tiene una serie de parámetros definidos para cada acción que se incrementan a medida que vayamos jugando partidos, siendo la posición que ocupan en el campo la que marcará su evolución. Lo que podría haber funcionado como un buen sistema capaz de personalizar nuestro estilo de juego, acaba constreñido: mover los jugadores de la posición por defecto es nuestra sentencia de muerte al encarar a nuestros rivales, siempre con mejores estadísticas en sus posiciones naturales. Además, los oponentes se dedicarán a *spammear* sus mejores tiros y regates, normalmente movimientos especiales —con los que nosotros también contamos de manera más limitada— que usarán continuamente y sin misericordia sobre todo en las últimas fases del juego, convirtiendo algunos partidos en un ejercicio de paciencia y frustración.

Pero al final, si hablamos de deporte, entablamos una conversación con la épica. Siempre estaremos en completa desventaja ante una CPU *perfecta*: nuestros jugadores serán humanos, se cansarán y empezarán a perder las *guts* (agallas), las cuales determinan el número de acciones que podemos realizar en el transcurso del partido. Vencer no es sólo cuestión de avanzar hacia la portería para finalizar la jugada con el movimiento especial de tu jugador estrella; también supone pensar en todas las implicaciones que tendrá cada acción en el futuro ya que las *guts* sólo se recuperan si no utilizamos al personaje, en los descansos y entre partidos, y siempre de manera parcial. Ya no sólo hablamos de táctica para ser capaces de prever que podemos quedarnos *tirados* después de una jugada brillante, sino también de estrategia, de conservar esfuerzos para poder afrontar los retos que nos esperan en el largo plazo.

Este sistema de *guts* enarbola una idea curiosa, que también subyace en la obra de Takahashi y varios deportes: el equipo. Ser el mejor no significa que puedas enfrentarte tú solo a once tipos que saben jugar al fútbol un poco peor que tú. Con la utilización de los *guts*, repartir el esfuerzo entre tus compañeros se convierte en condición ineludible para allanar tu camino hacia la victoria y, además, obliga a estar cambiando de táctica continuamente ya que tendremos que gestionar los



descansos de nuestros jugadores. Es curioso que Tecmo —posiblemente de manera inconsciente— empiece a contar cosas a través de la mecánica cuando ningún otro videojuego lo había hecho de forma tan aparente hasta la fecha.

Optar por la reflexión sin olvidarse de la espectacularidad y, a la vez, dejar de lado el realismo desmesurado sin entrar en el *arcade* frenético es un paso adelante que no se puede obviar en la peculiar forma de entender la industria que promulgaba aquella Tecmo. Por supuesto, los medios técnicos no acompañaban pero ‘Captain Tsubasa Vol. II: Super Striker’ sabía en todo momento lo que estaba haciendo. Y aunque sea tramposo y nos ponga contra las cuerdas más veces de las que nos gustaría, ¿quién no querría vibrar con ellos en esa vuelta al marcador en el último minuto? En cada una de estas remontadas, parece que nos digan que no es tan difícil tirar de épica para remontar un partido que pocas veces ha cambiado de signo. Así que es hora de volver con ellos. Y quizás, juntos, podamos otra vez ser magos del balón.

«TECMO ENTENDIÓ A LA PERFECCIÓN EL ESPÍRITU DE ‘CAPTAIN TSUBASA’ Y LO TRASLADÓ A LOS CIRCUITOS DE LA FAMICOM»

ESCUADRA Y CARTABÓN

Lethal League

por Pedro J. Martínez





Toda trayectoria es predecible en tanto en cuanto responde a leyes físicas que conocemos y a sencillas relaciones trigonométricas. Acción y reacción, semejanza y congruencia de ángulos, movimiento rectilíneo uniforme. No hay placer comparable al de observar cómo una pequeña esfera circula impasible, cómo percute contra cada superficie infinitamente rígida y cómo, mediante la ley de la conservación de la cantidad de movimiento, se dirige inexorablemente al único lugar al que puede ir: el cráneo de nuestro contrincante. Mala suerte Heisenberg, Newton tenía toda la razón.

Lo podemos describir de mil maneras. Un 'Pong' con alma de *fighting game*, balón prisionero entre las paredes de 'Breakout' o, como decía Ben Pack en su *review* para Destructoid, «el hijo de 'Mario Tennis' y 'Smash Bros.' criado por DJ europeos ▸

amantes del béisbol». Todo es cierto y falso a la vez: 'Lethal League' es tan heredero como genuino. Reproduce sensaciones vividas con otros juegos de corte competitivo pero lo hace a su manera, minimalista y frenética. Puede recordarnos tanto a un 'Rival Schools' como a ese 'Pikachu Volleyball' que circuló como ejecutable por ordenadores de medio mundo y que nadie sabe de dónde salió. De hecho, 'Lethal League' fue antes un *juego flash* que un *indie* perdido en el catálogo de Steam. Team Reptile, el pequeño equipo neerlandés detrás del título, contó que tuvo la idea mientras experimentaba con la interacción de los proyectiles en paredes y otros elementos del escenario en su primer juego —'Megabyte Punch', un *platformer-brawler* 2D voxelado y orientado al multijugador local— y que, posteriormente, la trasladaron a un prototipo que funcionaba en navegadores web. Tenía todo lo básico: podíamos movernos y golpear una pelota con distintos ángulos, lo que permitía que los combates pudieran convertirse en elaborados duelos de atención y estrategia.



La suerte no pinta nada aquí

Cuando llegó a la estantería virtual de Steam, en agosto de 2014, ya había superado cualquier tipo de test mercadotécnico: el prototipo había encandilado a cientos de jugadores y recibido algunos premios, y la edición comercial no era más que una expansión del mismo. 'Lethal League' es un juego de lucha en el que no se lucha. Yo tengo un bate, tú tienes un martillo gigante, pero ni nos vamos a acariciar con ellos. La pelota es juez y verdugo: neutral, ecuánime y mortal de necesidad. Se trata, pues, de un doble envite: predicción y *timing*. Habilidad pura. Hemos de golpear continuamente la bola por el escenario tratando de que ésta impacte al rival (o rivales) y, al mismo tiempo, procurando evitar que los lanzamientos adversarios hagan lo propio con nosotros. Cada golpe hace aumentar la velocidad de circulación del proyectil, la cual puede llegar a niveles descomunales en cuestión de segundos, acelerando el fin del punto en juego y evitando que los combates se eternicen. Se exigen reflejos y se penaliza la relajación, pero se simplifican sobremanera los controles: no hay combinaciones de botones ni complejas secuencias que devengan en superpoderes, y las especificidades de cada personaje se aprenden en media partida. Un botón para cada cosa.

El *roster* de luchadores disponibles es, por desgracia, demasiado exiguo. Aunque sus diferencias se limiten a ciertos parámetros (velocidad de movimiento, altura de salto, juego de ángulos al golpear en diagonal...), alguna particularidad (doble salto, *wall jump*...) y a un movi-

miento especial por sujeto, que sean tan sólo seis los disponibles se antoja tan insuficiente como la variedad de escenarios, pocos y demasiado parecidos. Dado que se trata de un juego donde los ángulos y las superficies juegan un papel fundamental, resulta difícil de entender que no se hayan introducido techos y paredes oblicuos (¿y por qué no curvilíneos?) que dificulten aquello de ángulo de incidencia igual a ángulo de reflexión. Lo básico lo sabemos, se echa en falta un poco más de rocanrol.

La pelota se comporta como un dios omnipotente: nos exige pleitesía y nos castiga sin clemencia. Se trata de un perfecto cuerpo ingrávido, libre de fuerzas de atracción y de cualquier desaceleración o

«‘LETHAL LEAGUE’ ES UN JUEGO DE LUCHA EN EL QUE NO SE LUCHA. YO TENGO UN BATE, TÚ UN MARTILLO GIGANTE, Y NI NOS VAMOS A ACARICIAR CON ELLOS»

pérdida de energía por transmisión de calor. Ahí lo tenéis, el móvil perpetuo que se pasa por el forro la segunda ley de la termodinámica. Tiene sentido dentro del sistema de juego: la trayectoria descrita ha de ser sencilla para que podamos ser capaces de anticiparnos a ella y responder a los ataques rivales. Al final, todo se resume en un tuya y mía constante donde el que no palma por despiste lo hace por agotamiento. Los movimientos especiales no son tan determinantes, por lo que ‘Lethal League’ balancea a sus personajes más por analogía que otra cosa. No es lo mismo escoger al chico del bate que al robot del *skate* o al señor con cara de *smiley*, está claro; el jugador más experimentado es capaz de ▸




TIME:
ANGEREN
13



Set, home run y victoria a los puntos

A pesar de la sencillez que se desprende del sistema de juego, podemos encontrar destellos de no pocos deportes entre las batallas de pelotazos. Los más evidentes vienen del béisbol y el tenis, reconocibles en el golpeo violento y los intercambios continuos. Pero también del voleibol cuando saltamos y golpeamos en picado, del juego de pelota vasca por la importancia de paredes y ángulos y, por supuesto, del boxeo: los combatientes se miden con la mirada, amagan, golpean y, al final, sólo uno queda en pie.

sacar punta a cada característica, pero hasta que se llega a ese nivel de sofisticación estaremos haciendo lo mismo sea cual sea el luchador seleccionado.

La partida no acaba hasta que acaba

Jugué mi primera partida *online* cuando apenas había superado los dos minutos que dura el tutorial. Fue un duelo simple, contra un jugador de otra parte del mundo, el cual llevaría a sus espaldas unas sesenta horas de juego. Mi rival arrancaba cada punto haciendo filigranas, jugando contra la pared para cargar su disparo, buscando ángulos imposibles... Le gané, y con cierta holgura. Muy posiblemente, no se esperaba un jugador sin vicios adquiridos, que no hacía lo que se suponía que había que hacer. Sorprende encontrar un juego competitivo con una bienvenida tan cómoda para el neófito, tan accesible. 'Lethal League' es hostil únicamente con el que se confía.

Cuando se encadenan golpes suficientes y la velocidad de la bola se dispara, se muestran efectos de luz y sonido que acrecientan la emoción y disparan la adrenalina. Aquí es donde entran en juego dos de los aspectos mecánicos más importantes, el *hit lag* y el *bunt*. El primero se pone de manifiesto cuando la bola alcanza velocidades de vértigo, deteniendo el tiempo unos breves instantes justo en el momento de atizar, dándonos un breve lapso que nos ayudará tanto a dirigir el disparo como a tomar las precauciones oportunas, en medio de un estruendo de truenos y colores. El *bunt*, en cambio, es un golpeo ligero, de amortiguamiento, que detiene momentáneamente la circulación de la bola, y que puede utilizarse tanto para acomodar el disparo como para fintar.

'Lethal League' podría ser perfectamente el eSport de moda: es accesible, sano y endiabladamente divertido. Si la comunidad en torno al videojuego no fuera tan reducida y los servidores estuvieran a la altura... pues no habría que esperar tantos minutos para un combate básico en línea y mi abuela sería una bicicleta. Pero es tan espectacular para el ojo observador como fácil de entender para el que mira de soslayo, y tiene los mimbres perfectos para liberar nuestro lado competitivo más visceral, el que no puede dejar el mando hasta la última revancha. De hecho, en una actualización, los desarrolladores incluyeron la posibilidad de entrar como espectador en peleas *online*. La diferencia entre ser un eSport de éxito y ser carnaza para *bundle* radica tanto en intangibles alejados del poder de acción de los desarrolladores, como podrían ser los patrocinios o el apoyo de los *youtubers* más influyentes, como en el propio músculo del videojuego; y ahí es donde puede quedarse corto.

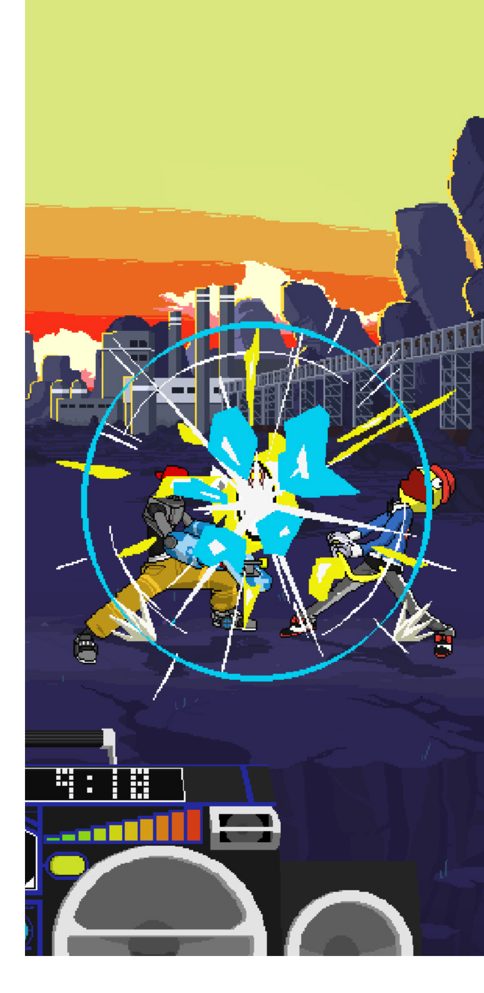
Jugar bien no es tan importante como ganar

Que el modo para un jugador esté escondido entre los extras, junto al *training*, el *how to play* y los créditos, no ayuda precisamente a tomarlo muy en serio, pero se antoja imprescindible como medio de aprendizaje y autoevaluación. Propone, como es habitual en los juegos de lucha, una serie de combates preestablecidos y un jefe final, pero logra vencer la monotonía ▸

alternando convencionales uno contra uno con batallas por parejas y un todos contra todos donde no vale pasar desapercibido mientras los demás se muelen a palos. Estos combates contra la IA contribuyen también a subir una suerte de *niveles de experiencia*, que no son más que una forma de dilatar los desbloqueables, en su mayoría *skins* para los personajes, aunque también algún elemento interesante capaz de alterar (un poco) las reglas de juego.

'Lethal League' se permite el lujo de adornar sus sencillos dibujos con trazos gruesos y animaciones algo toscas. Se busca, ante todo, que se vea claro: poder distinguir a cada jugador cuando las batallas cuatro contra cuatro se acaban decidiendo en décimas de segundo, o evitar ralentizaciones en los ordenadores menos potentes, prima sobre cualquier aspecto superfluo. Pero, aun comprendiendo esto, no es posible esquivar del todo esa mala primera impresión: el diseño de algunos personajes denota poca inventiva y, quizá, la vagancia suficiente como para caer en estereotipos utilizados hasta el hartazgo. La banda sonora, por su parte, aguanta el tipo entre bases electrónicas y tañidos sintéticos regados por incontables *plack-plack*, voces de megafonía y gritos de efervescencia. Arte urbano a través del plástico de un transportador de ángulos.

'Lethal League' es un videojuego con alma *arcade* y corazón de eSport al que, quizá, le hace falta escalar un par de cimas. Tiene el esqueleto, pero le falta músculo y piel para no quedarse en mero experimento. Cada vez es más difícil hacerse un hueco en el saturado mercado digital, especialmente para aquellos juegos que requieren crear y mantener una comunidad amplia para no agotarse demasiado pronto; pero el intento de Team Reptile es tan fresco como adictivo, tan fácil de jugar como difícil de dominar. Se basa en la física más elemental, la mecánica clásica, el determinismo del siglo XVIII cubierto de *samples* y grafitis. Ay, si Newton levantara la cabeza...



PRESS WEB TO CONTINUE

El deporte no es sólo medir sobre la pista quién es el mejor. También es un desafío contra uno mismo, en el que descubres dónde eres capaz de llegar e intentas sobrepasar tus límites. Greg Johnson escaló muros y nadó contracorriente cuando creó 'ToeJam & Earl' para finalmente erguirse victorioso. Sumemos a ello la introspección, como la que nos lleva a decidir la crítica de videojuegos que GameReport quiere hacer. Deporte y crecimiento van de la mano. Vamos a ello.



GREG JOHNSON

Ciencia funkcción

Dicen que las estrellas están muertas, que son cadáveres espaciales. Algo así como fantasmas de otros mundos jugando a mandar señales luminosas desde millones de años luz. Para algunos no son más que recuerdos del pasado, testamentos de astros pretéritos que nos recuerdan lo insignificante de nuestra existencia....

KENJI ENO

You can't shine if you don't burn

La frase que corona estas líneas parece un epitafio adecuado para un iconoclasta convencido en una industria poco dada a personalidades fuera de la norma. Predecesor de Swery65 y Suda51 como enfant terrible del desarrollo, Kenji Eno...



EL ARTE DEL DESPLAZAMIENTO



DODONPACHI



NO MAN'S SKY



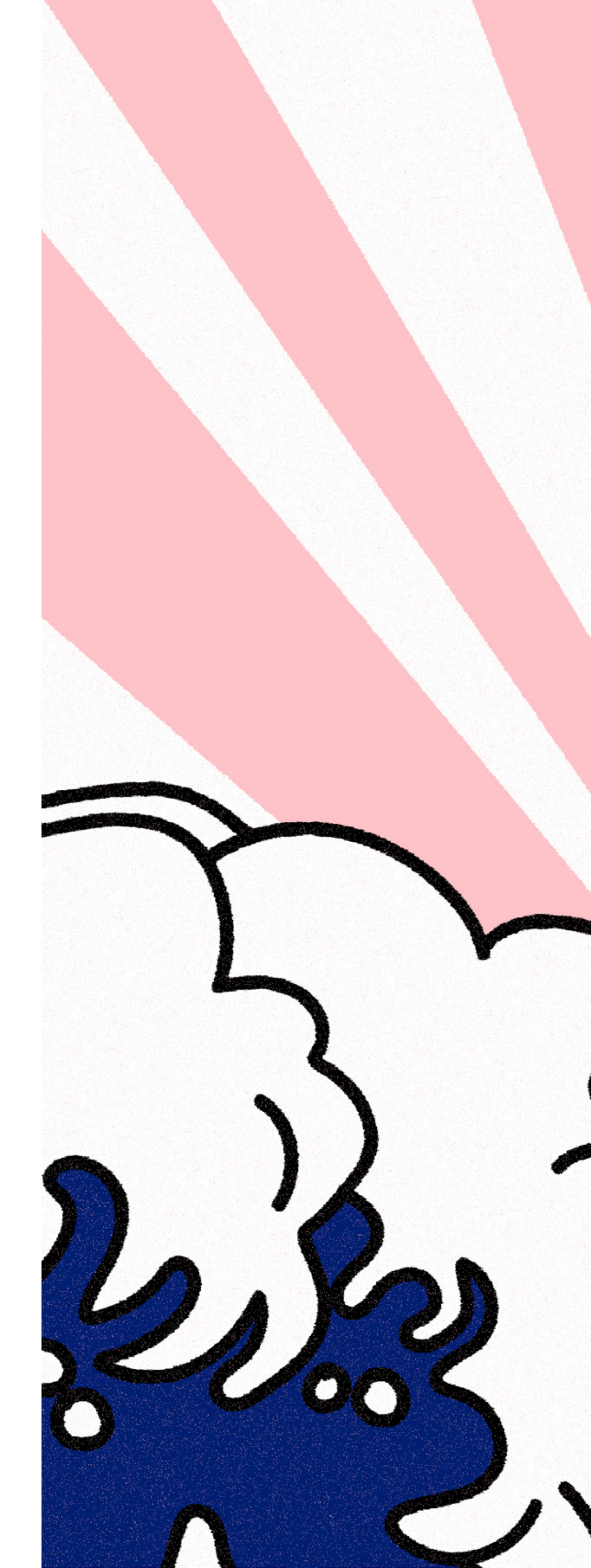
CON SUMO GUSTO

Eat! Fat! FIGHT!

por Marcos Gabarri

Sumo. 2009. Tecmo y Nintendo. Un exclusivo de WiiWare. Sobran las palabras.

Parece que fue ayer cuando Nintendo presentó WiiWare. Todo era felicidad y buenos deseos. De fondo, risas. El jolgorio y la euforia tomaron el control para asegurar que la nueva plataforma *online* estaría repleta de juegos únicos, de verdaderos títulos que exprimieran al máximo el exclusivo control de movimiento de Wii. Hacerse notar era lo más importante; acallar a las malas lenguas, una obligación. A pesar de la presencia de nuevas mecánicas, la esencia de Nintendo se mantendría intacta. Seríamos testigos de una auténtica revolución jugable pero, al mismo tiempo, la sublevación sería de lo más continuista. Un sistema para todos los gustos, decían. Papel mojado. El tiempo ha hecho de WiiWare un campo de minas, un lugar por el que caminar con pies de plomo entre *ports*, obras menores y pequeños horrores del mercado casual. Las carcajadas no tardaron en convertirse en sudores fríos cuando la plataforma fue mutando, poco a poco, en una especie de contenedor irregular, carne de cañón de la serie B. Aún no se sabe a ciencia cierta si WiiWare se trata de un restaurante privado para ▸





jugadores de paladar exquisito o si, por el contrario, es una oda a la indigestión. El caso es que el catálogo virtual de Wii es un menú atrevido, se mire por donde se mire. Todo un acto de valentía.

En una época en la que se tiene pavor a todo lo que se salga de la norma, era muy difícil encontrar iniciativas que apostaran por títulos carentes de atractivo comercial. 'Eat! Fat! FIGHT!' es uno de ellos, esa prima gorda en la que nadie se fija, la que se encuentra sentada en una esquina mirando cómo baila el resto de la fiesta. Hacer un juego de sumo está mal visto, es tirar el dinero a la basura, incluso para Tecmo y su afán de continuar con su vieja saga 'Tsuppari Ōzumō' en pleno 2009. Ni siquiera en Japón el deporte pasaba por su mejor momento por lo que, además, traer a Occidente una obra de este calibre era un riesgo extra que sólo Nintendo se atrevería a correr. Hay que reconocerlo: *la gran N* siempre ha tenido agallas. Quizá demasiadas.

Desde los primeros años del siglo XXI, con 'Nippon Oozumou Kakutouhen' de Konami, ningún estudio había vuelto a apostar por el deporte sintoísta. En Europa, el panorama era todavía más desolador, pues desde 'Sumo Wrestlers' para Commodore 64 no contábamos con ningún título que hiciera honor a los *rikishi*. Pero tampoco nos engañemos. 'Eat! Fat! FIGHT!' no deja de ser una caricatura, una obra compuesta por un puñado de minijuegos que intenta captar la esencia de este deporte. El título de Tecmo es al videojuego de sumo lo que las películas de sobremesa de fin de semana al séptimo arte. Y es que la propia localización del título lo delata. Tanto el «eat» como el «fat» no son más que un reclamo publicitario, pues el juego es todo un «fight» en mayúsculas. Al final, eso de que la belleza está en el interior va a ser cierto.

Primer contacto: Duelo de pulgares

Empieza la fiesta. Tras echar un vistazo al ganado, me acerco a esa chica entrada carnes. No gana de cerca, pero al menos va con la verdad por delante.
—Con sumo gusto —me dice.

Desde el primer momento somos conscientes de que nos encontramos delante de un *machacabotones*. 'Eat! Fat! FIGHT!' no lo niega. De hecho, se reafirma y se siente orgulloso de ello. Los propios comentaristas, tras el duelo, invitan a que el jugador apriete los botones del Wiimote más y más fuerte para que nuestro contrincante muerda el polvo del *dohyō*. Aquí, el combate se reduce a dos posibilidades: el botón de *harite*, para golpear la cara con la mano abierta, o el botón de agarre. Sin embargo, Tecmo ha sabido jugar con el concepto de manera inteligente, dándole una vuelta de tuerca a esas mecánicas reducidas a la mínima expresión. Aprovechándose de los controles



de movimiento de Wii, la compañía nipona ofrece al luchador la posibilidad de llevar a cabo un buen puñado de técnicas: desde un *tsukidashi* (expulsar a nuestro contrincante del *dohyō* a base de golpes) o un *shitatenage* (derribar al adversario aprovechando su *mawashi*) hasta incluso un *kotenage* (bloquear al enemigo mediante agarres para tirarle al suelo). Sorprendentemente, el título se toma muy en serio los tecnicismos. La clave se encuentra en pulsar compulsivamente botones y cruceta, a la vez que se inclina el mando hacia adelante o hacia los lados. Precisamente, es el *multitasking* lo que hace de 'Eat! Fat! FIGHT!' un título difícil de dominar. Tecmo consiguió convertir al *rompebotonismo* en un arte meditado, en un reflejo simpático y casual de lo que, a fin de cuentas, es un combate de sumo. No obstante, era consciente de las debilidades de su obra. Sabía que el título, tras jugar unas cuantas rondas seguidas, terminaría por ser monótono y repetitivo. En un intento desesperado de hacer la competición más interesante, Tecmo apostó por introducir una serie de movimientos secretos, obligando al jugador a hacer todo tipo de aspavientos con el Wiimote para descubrirlos. El resultado era obvio y las cosas no salieron como esperaban. Los movimientos eran tan rebuscados que muchos de ellos continúan siendo un misterio.





Eat!

Chanko es sinónimo de engordar. Se trata del plato base en la dieta de los luchadores de sumo, un estofado de pollo, pescado y verduras rico en proteínas y altamente calórico. 'Eat! Fat! FIGHT!' eleva la gastronomía japonesa a la categoría de puzle mediante un minijuego en el que deberemos encontrar la combinación perfecta de ingredientes para conseguir el mayor número de calorías posible. Porque en sumo, el tamaño importa.

Tiene personalidad, no hay duda, pero no se encuentra cómoda conmigo. A veces, cortante; en ocasiones, se me insinúa. No para de hablar pero, al mismo tiempo, tengo que estar continuamente sacando temas de conversación. Cada combate dura apenas unos segundos.

En ese sentido 'Eat! Fat! FIGHT!' es fiel a la filosofía del sumo, un *aquí te pillo, aquí te mato*. Un tira y afloja que puede llegar a ser extremadamente fácil si optamos por jugar sin preocuparnos por la técnica. Pulsando rápidamente el botón de *harite* conseguiremos una victoria fácil en la mayoría de los casos. Existen un total de dieciocho torneos que se dividen en tres rondas de cinco combates. Entre los rivales, encontraremos una serie de luchadores *némesis*, indicados con un pantallazo rojo al inicio del combate, que tendremos que derrotar para desbloquear títulos, algo así como los logros y trofeos que invitan al jugador a autoimponerse metas para romper la monotonía. Por supuesto, la misión del juego consiste en salir victorioso de todos y cada uno de los torneos para llegar a lo más alto del *makuuchi*, la división máxima en sumo. Pero el camino hacia lo más alto no siempre es fácil. Por lo menos, la chica disfruta discutiendo sobre los temas que le apasionan.



Fat!

El sumo es un deporte equitativo, no entiende de distinciones. Edad, peso y altura no se tienen en cuenta a la hora de una competición, pues la importancia radica en el ritual que precede al combate, no en la condición física del *rikishi*. Lo que pasa factura a la hora de subir puestos en el *makuuchi* son los méritos deportivos, exclusivamente. 'Eat! Fat! FIGHT!' respeta esta filosofía a rajatabla, pudiendo convertirnos en el *yokozuna* más delgado de la historia si nos lo proponemos. Aunque un físico descomunal pueda dar, a priori, una mayor ventaja, el secreto está en los botones y no en la grasa.



¿LAS APARIENCIAS ENGAÑAN?

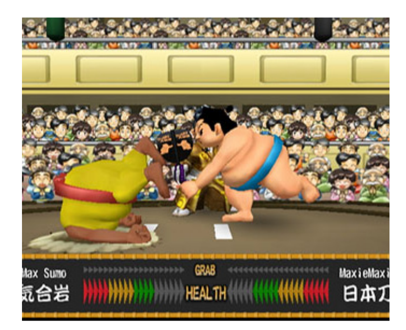
Se ve a la legua que me intenta impresionar. Constantemente. Me va dando pequeños píldoras de su día a día entre líneas de grandilocuencia. Crea su propio personaje con una meta clara: muy al fondo de ese maquillaje barato, quiere entretenerme.

A 'Eat! Fat! FIGHT!' le encanta la falsa épica. Nos obliga a entrar en su mundo mediante un avatar cuyo sueño es llegar a ser un *yokozuna*, el rango más elevado que existe en el deporte nipón. Para ello, tendremos que acumular un número importante de victorias, para salir de los escalafones inferiores del *maegashira*, la categoría más baja del *makuuchi*. Una vez escaladas las primeras posiciones, nuestro personaje irá adquiriendo mayor notoriedad en los medios, los cuales terminarán interesándose también por su vida privada. Obtendremos patrocinadores, nos comprometeremos con nuestra novia de la infancia y haremos *spots* televisivos. Todo ello representado en pantalla por una mera línea de texto, con el objetivo de crear una pequeña historia a base de anécdotas sin importancia, una especie de hilo conductor de nuestro progreso que motive al jugador a seguir adelante.

Pobre ingenua. La verdad es que hace un rato que he dejado de prestarle atención. Mi cara debe ser todo un haiku. Tras un silencio incómodo, la chica me sorprende y saca a relucir un sentido del humor inusual. No obstante, tan pronto como empieza, acaba. Parece que mi compañera se dedica a hacer los mismos chistes una y otra vez.

Entre fase y fase de cada torneo, 'Eat! Fat! FIGHT!' se disfraza de lagarterana, pues juega a ser un RPG a través de géneros totalmente ajenos a su razón de ser. Con todas sus fuerzas, trata de subir la moral de un jugador cansado de combates clónicos, a través de cuatro minijuegos escasos en forma y contenido. Gracias a ellos, podremos subir un total

de ocho parámetros de nuestro personaje, que determinará su barra de salud y poder ataque y agarre a la hora de combatir. En Chanko, Tecmo nos propone el clásico puzle basado en gemas de colores, mientras que Stomping nos invita a medir nuestro equilibrio a través del Wiimote. Striking reinventa la fase bonus de los barriles de 'Street Fighter II' y en Sparring entramos en un modo survival en el que deberemos derrotar al máximo número de rivales posible en un tiempo limitado. La duración de estos minijuegos se reduce a escasos segundos, un abrir y cerrar de ojos que apenas cumple con su función de desintoxicación. Tras un par de torneos, 'Eat! Fat! FIGHT!' se convierte en *el día de la marmota*. Entrar en el *heya* propuesto por Tecmo es repetir la mismas mecánicas una y otra vez.



Fight!

'Eat! Fat! FIGHT!' puede ser difícil de calificar pero su esencia radica en el combate. Todo, incluso los minijuegos, gira alrededor de esos pocos segundos en los que ambos *rikishi* se empujan, golpean y agarran su *mawashi* para hacerse con la victoria. Simplista pero eficiente, la simulación que 'Eat! Fat! FIGHT!' hace de los eventos acaecidos en el *dohyō* se convierte en el engranaje de la obra, como no podía ser de otra manera. Una arma de doble filo, causante de la adicción y el tedio en el jugador, a partes iguales.

'Eat! Fat! FIGHT!' es la nota discordante de un subgénero deportivo venido a menos. Una apuesta arriesgada, incomprendida y de escaso valor jugable. No obstante, para aquellos que se fijen en ella, consigue cumplir su cometido, pues recrea los combates de sumo de manera simpática y divertida. ¿Mejorable? Desde luego, pero merece la pena dejarse encandilar por sus defectos. Sólo un rato.

Esa chica con sobrepeso fue mostrando su personalidad tímidamente, para acabar descubriendo que era una pesada entrañable. Tomar un café con ella una vez al mes siempre será bienvenido.

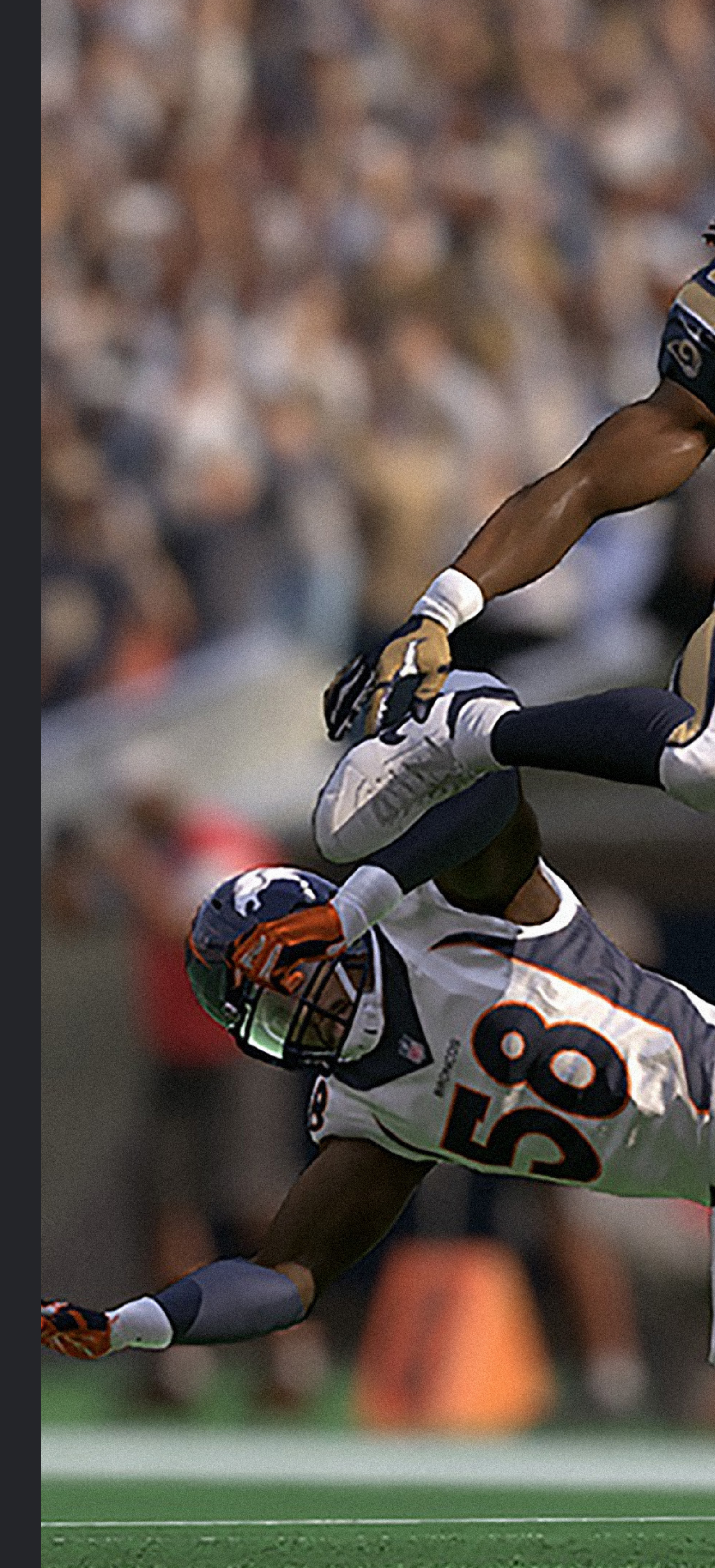
— La próxima vez —le dije— invito yo.

— Con sumo gusto —repitió. 

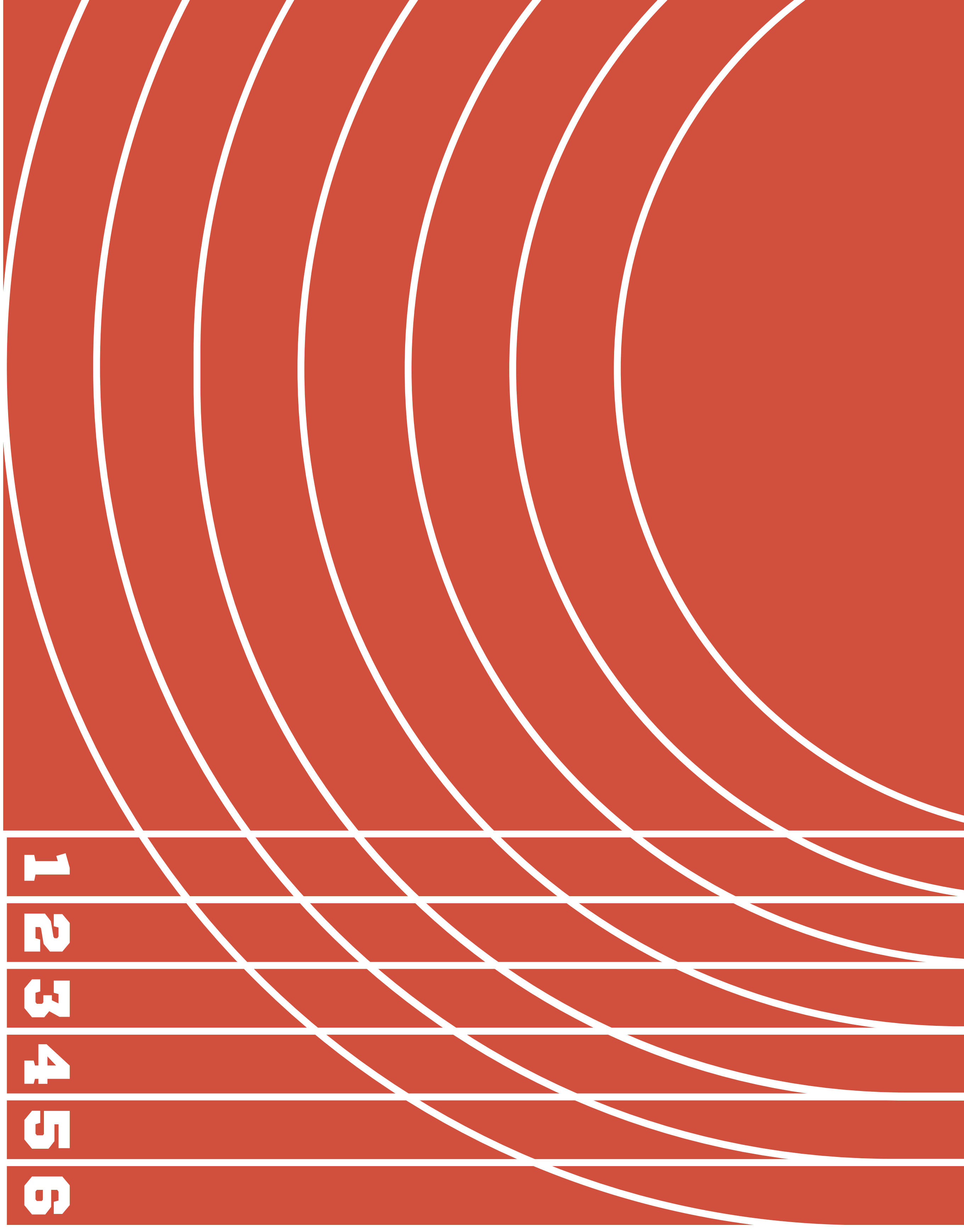
Madden NFL 17 / EA Tiburon / 2016 / PS4, ONE, PS3, 360

Ganar o morir

La vanguardia escora hacia la izquierda. Casi hemos roto la línea defensiva. Yarda a yarda, estos malditos son un telón de acero, impenetrable. Estamos a punto de lograrlo, este último *down* resolverá las cuentas. Dos cañoneros impactan sobre el sordo crujido del metal. El mariscal limpia el cuero como un trofeo de exposición y miles de aficionados rugen clavando sus ojos justo encima de mí. Las cámaras toman un primer plano de mi rodilla flexionada: trece segundos, doce segundos. Todo por decidir. Allá, en la orilla, la zona de anotación se antoja eterna. Debo cruzar el río, debo abatir al rival. Cierro los ojos por un instante. Una parábola perfecta me despierta del ensueño. Ya está, ya eres mía. Voy a quemar la hierba, voy a beberme el fuego. Un *pick-six*. Silencio. Y después gritos, flashes. En volandas me aúpan hasta el vestuario. ¿Lo hemos conseguido? ¿Aún estamos vivos?




30


1
2
3
4
5
6

LA SERIE DE TRACK & FIELD

CARROS DE FUEGO

por Fernando Porta

LOS ATLETAS SE PREPARAN EN LA LÍNEA DE SALIDA. APOYAN SU PESO SOBRE LA PISTA, ESPERANDO OÍR EL SONIDO DE LA PISTOLA QUE MARCARÁ LA SALIDA. INSPIRAN. AGUANTAN EL AIRE. ESPIRAN. SE CONCENTRAN MIENTRAS PASAN LOS SEGUNDOS, ESPERANDO EL GOLPE DEL PERCUTOR. ¡BAM! TARDAN POCO EN REACCIONAR: SE IMPULSAN, DESATADOS, HASTA LA LÍNEA DE META. SÓLO UNA IDEA RONDA POR SU CABEZA: SUPERAR LOS LÍMITES. ÉSE ES EL LEMA DE TODO BUEN DEPORTISTA... INCLUSO EL QUE SE SIENTA CÓMODAMENTE EN EL SOFÁ.

ON YOUR MARKS!

Olvidémonos por ahora de correr o batir récords. La acción de levantarse del sillón y encaminarse hacia el salón recreativo más cercano ya era suficiente deporte para los jugadores de principios de los ochenta, principalmente jóvenes y adolescentes que estaban viviendo en una edad dorada para el medio. Día tras día, los videojuegos exploraban, titubeantes, las nuevas capacidades que los *arcades* y consolas iban permitiendo. Atari dominaba el mercado gracias a las suculentas licencias auspiciadas por la Warner. Los recreativos recibían semana tras semana nuevas propuestas que, meses después, serían portadas a los sistemas domésticos con inciertos resultados.

En aquellos momentos, el mercado empezaba a tener un serio problema de superpoblación. Copias del hit de moda y juegos de mal gusto (y peor resultado) convivían con un oasis de creatividad que conseguía revitalizar temporalmente los salones *arcade* de Estados Unidos. Entre ellos estaba una compañía venida del otro lado del Pacífico, una *pequeña ola* que ya había mostrado maneras durante los años anteriores. Aliada con Stern y Sega en sus primeros pasos por tierras americanas, Konami había conseguido situarse en el mapa gracias a éxitos como ‘Frogger’ o ‘Scramble’, pero su nombre, como SNK, no estaba en la mente del consumidor americano: toda la reputación caía en manos de otras compañías. Hartos

de ello, en Konami decidieron establecerse definitivamente en territorio estadounidense con una reestructuración completa de su identidad corporativa y la creación de una sede física para el año 1982. Ya estaban cerca del consumidor, y ahora sólo había que engancharlo a sus máquinas.

Pero poco tiempo después ocurrió la debacle: Atari se encontraba, por fin, con su techo. Ya no era esa compañía descuidada, casi autodestructiva, capaz de estar a la cabeza del mercado con decisiones empresariales más que cuestionables. Se había convertido en el hogar de *yogurines* recién licenciados, MBA (*Master in Business Administration*) capaces de vender cualquier cosa que llevara la palabra videojuego en su título. Cras(h)o error. Al absoluto fracaso de 'E.T. the Extra-Terrestrial' se le uniría el progresivo desinterés del consumidor, cansado de que le *tomaran el pelo* continuamente. El mercado implosionó de un día para otro, creando un agujero negro que se llevó por delante varias empresas y miles de puestos de trabajo.

Parece que se había despejado la costa para que nuevas olas alcanzaran la orilla. Konami debía aprovechar su oportunidad: quizás el mercado estadounidense estaba perdido, pero los salones desperdigados por todo el mundo todavía estaban dispuestos a confiar en la compañía que les había dado tantas alegrías (monetarias) con 'Frogger'. A principios del 83, 'Gyruss' conformaría la mezcla perfecta entre 'Galaga' —con sus oleadas de naves— y 'Tempest' —el movimiento en círculos de la nave es deudor directo de la obra de Atari— pero todavía les quedaba por inventar algo nuevo. Si Atari se había adentrado en los deportes con un *pseudomod* del 'Pong' en 'Video Olympics' y su primitivo 'Football', el fabricante de máquinas recreativas Centuri le propuso a Konami que se preparara para batirse en las pistas de atletismo. Los nuevos contendientes aceptaron el desafío, se pusieron las deportivas y empezaron a observar a los jóvenes atletas que corrían alrededor de su estudio en Japón.

Sólo hay que imaginar a ese grupito de japoneses observando fijamente a los corredores que daban vueltas y vueltas al terreno, preguntándose cuál era esa extraña razón que les compelía a salir de su zona de *confort* y forzar sus límites. Algunos se retiraban ante su insidiosa mirada, pero otros se acercaban a ellos, dispuestos a responder amablemente a sus preguntas. Posiblemente, la respuesta que buscaban fuera algo más natural de lo que esperaban: competir. 'Track & Field' estaba preparándose para demostrar su valía en las pistas. ▸



Lo importante es participar

En marzo de 1983, David Crane sacaba 'The Activision Decathlon', creando un género nuevo que posteriormente heredaría y refinaría el 'Track & Field' de Konami. Capaz de destrozar el *joystick* de la Atari 2600 en unas cuantas partidas, nos proponía diez pruebas que se agotaban rápidamente, ya que no encontrábamos ningún desafío más allá de romper nuestros propios récords. Está bien ponerte a prueba, pero no hasta el infinito.

GET SET!

¿Cómo crear la ilusión de esfuerzo físico mientras estás sentado plácidamente en tu sofá en una ingesta desenfrenada de Doritos? ¿Cómo transmitir a través del *joystick* esa sensación de agotamiento y satisfacción que te invade después de marcar tu mejor tiempo? En definitiva, ¿cómo forzar al que se ponga delante de la máquina a *sufrir* en una búsqueda desesperada para rascar una décima o un metro para su puntuación?

La primera pregunta es fácil de contestar: no necesitas utilizar todo el cuerpo para obligar al jugador a realizar un esfuerzo físico. Si el medio de transmisión en el videojuego son los mandos, ¿por qué no forzar lo que los manipula hasta llevarlos al límite? 'Track & Field' inaugura los *aporreabotones*, juegos que después de varias sesiones de juego te pueden crear una hipertrofia muscular en un solo brazo y/o un dolor recurrente en la muñeca. Aun así, cuando pensamos en este género en particular, parece que sólo se trate de un *machaqueo* constante de dos botones —casi irracional— hasta que no puedas más; pero no: la franquicia de Konami es un juego de *momentums*. Quizás hagas un primer esfuerzo en el que ganes velocidad, entres en un estado de concentración en el que sólo importe aporrear la tecla el máximo número de veces posible. Y, de repente, tienes que salir. Llega el momento de saltar con tu cuerpo o lanzar una jabalina. Ya no es fuerza bruta: requiere precisión y *timing* para poder superar las marcas. 'Track & Field' nos hace movernos entre diversos estados de manera continua, lanzándonos un mensaje: el deporte no es sólo un entrenamiento exhaustivo que temple el cuerpo, sino estados mentales que se alternan para poder liberar nuestro máximo potencial.

¿Por qué ese esfuerzo? Ningún videojuego te dejará el *tipín* que querías lucir este verano, y tampoco encontrarás una satisfacción a largo plazo que pueda soportar largas sesiones de entrenamiento. Jugar es una actividad casi inútil, encaminada hacia una diversión inmediata y de poco empaque. Pero nos olvidamos de algo por el camino: ese idiota que marca un nuevo récord y destroza tu marca. Surge algo, anclado en nuestro ADN, que nos pide aplastarle sin paliativos. Competimos. Si no podemos ganar, nos frustramos y pensamos que no somos lo suficientemente válidos. Entrenamos. Volvemos a intentarlo. Fracasamos. Ocurre el milagro. Lo hemos conseguido. Ya volvemos a ser los mejores, hasta que el próximo contendiente se acerque para destrozar nuestro techo.

Heredando este sentimiento, 'Track & Field' persigue el pique, obviando a la CPU siempre que puede; una máquina nunca tendrá la ambición para mejorar. La chispa de la rivalidad —y con ello, el juego— prende entre jugadores y no siempre en un numerito que aparezca en una brillante tabla de mejores puntuaciones. El fuego se enciende en el fervor de la competición, en el momento en el que dos seres humanos se ponen frente a frente para medir sus habilidades in situ, mientras el público se asoma por encima de los hombros de ambos, esperando su turno para desbancar al ganador. Pura selección natural.





ORO ARCADE

«Sentí que faltaba algo en los videojuegos de estos años. Había una necesidad de implicar a los jugadores a un nivel físico. Quería que fueran agresivos cuando jugaran a 'Track & Field', y no que estuvieran obligados de forma pasiva a seguir un patrón prescrito para dominar el juego».

Arnold Kaminkow, presidente de Centuri

Por supuesto, las declaraciones de Kaminkow no venían de algún iluminado del departamento de *marketing*: un juego de atletismo debía exigir al jugador cierta habilidad física para superar sus pruebas. 'Hyper Olympic' desembarcaba primero en Japón para invadir poco después Estados Unidos bajo el nombre de 'Track & Field' y desencadenar una oleada de jugadores saliendo de los *arcades* cabizbajos mientras sus puntuaciones eran destrozadas por completos desconocidos, capaces de aporrear los botones mucho más rápido de lo que permitían sus atrofiados músculos. El nombre de Konami por fin se había instalado en el imaginario colectivo, ya no sólo por los gráficos, los efectos de sonido o las voces grabadas de la nueva máquina. La compañía japonesa había conseguido echar raíces gracias a la utilización de un lenguaje universal que todo el mundo conocía: el deporte.

'Track & Field' define las bases de la franquicia, las cuales se mantendrán invariables a lo largo de los años: se extraen varios deportes de los Juegos Olímpicos (en este caso, seis distintos) que se conforman como minijuegos que obligan a ir aplicando nuevas competencias a medida que avanzamos a través de ellos, siempre buscando esa alternancia entre dos estadios diferentes: aporreo hipnótico y precisión calculada.

Los 100 metros lisos enseñan al jugador a utilizar la fuerza bruta presionando dos botones alternativamente hasta llegar a la meta. El salto de longitud y el lanzamiento de jabalina nos muestran la necesidad de ser precisos, de apurar el último metro de pista en un acto de fe mientras determinamos el ángulo en el que nuestro atleta virtual se elevará en el aire, aprendiendo a utilizar un tercer botón que tendremos que mantener pulsado para determinar la inclinación. Los 110 metros vallas mantienen un ritmo entre los tres controles, ▸



Trampas legales

A falta de músculo, toda ayuda era poca para situar tu puntuación entre los primeros puestos del *ranking*. Cada día se inventaba un nuevo truco, que normalmente involucraba objetos externos que vibraran contra los botones de 'Track & Field' para incrementar el número de pulsaciones: reglas metálicas, monedas, pelotas de ping-pong y vibradores destrozaban las recreativas. Los dueños de las desafortunadas máquinas se quejaban a Konami para que evitara futuras averías. Se creaban nuevos métodos para evitarlos y, al segundo, ya tenían nuevas formas de sortearlos. La rueda giraba sin parar.

coordinando nuestros movimientos para no tirar todos los obstáculos que se encuentran en nuestro camino. El lanzamiento de martillo termina de pulir nuestro *timing*, buscando ajustar al milisegundo nuestro tiempo de reacción. Y, para terminar, el salto de altura trata sobre el control de tiempos, combinando todo lo que hemos interiorizado en las anteriores pruebas para exigirnos continuamente intervalos de potencia bruta y cálculo de tiempos a la hora de llevar a cabo nuestras acciones. Potencia. Ritmo. Precisión. Las tres virtudes del buen atleta.

Por supuesto, progresar entre las pruebas significa superar a tu rival, aquí representado en una calificación mínima que nos obliga a dominar las lecciones de cada minijuego. El tiempo y la distancia se conforman como magnitudes mensurables, capaces de otorgar un *feedback* claro basado en el rendimiento del atleta virtual a la hora de controlar los diversos conceptos. Pero lo que te permitía ser la envidia del salón recreativo no era superar el récord del mundo en las disciplinas propuestas, sino conseguir la mayor puntuación posible para permanecer entre los primeros. El músculo memorístico hace acto de presencia para acordarse de los *bonus* que van apareciendo si cumplimos determinadas condiciones, normalmente irrealizables para el jugador promedio: salta tres veces la misma distancia, consigue atravesar a un pájaro con la jabalina, empata con tu rival en los 100 metros lisos... Proezas donde todo tiene que estar medido al milímetro.

Con este precedente, los salones recreativos amortizaron rápidamente las máquinas, exigiendo a Konami volver a las andadas cuanto antes. Mientras

los *joysticks* de las MSX de medio mundo acababan destrozados gracias al *port* en dos partes que hicieron de la recreativa, en los cuarteles generales de Japón ya estaban explorando nuevos deportes en los que pudieran implementar la fórmula. 'Hyper Sports' saldría un año después perdiendo parte de lo que lo había hecho accesible: en su búsqueda de nuevos deportes, la compañía de Tokyo había tomado el camino contrario a la simplicidad. Se había olvidado de lo intuitivo de ciertos deportes, de ese jugador medio que quizás nunca se interesaría por el atletismo como disciplina pero podía comprender de un solo vistazo cómo funcionaban los 100 metros lisos.

En un primer acercamiento, 'Hyper Sports' parece una entrega continuista encaminada a explotar la gallina de los huevos de oro. Pero no es así: coge las bases de la franquicia, las afianza y profundiza en ellas para transformar un accesible juego *arcade* en una expansión de lo visto en 'Track & Field'. Los jugadores que hubieran quemado la recreativa original encontrarían nuevos deportes y un nivel de exigencia mucho más elevado, mientras el neófito se vería desbordado a las primeras de cambio por todos los conceptos que habría de asimilar. Parece una declaración de intenciones para que el atleta venga aprendido de casa, y seguir entrenándole en esa habilidad tan característica de transitar entre varios estados: pulsar rápidamente, volver a pulsar, mantener, soltar. El juego se convierte en algo mucho más rítmico —tiro al plato, te apunto a ti— en lo que la habilidad física sigue teniendo su importancia pero la memorización de patrones a nivel intuitivo se consolida como pieza clave para sacar las mejores puntuaciones. También se permiten juguetear con la idea de resistencia física, ese aporreo incesante que parece que nunca va a acabar en los 4 x 100 metros relevos y el levantamiento de peso. ▸



Olimpiadas virtuales

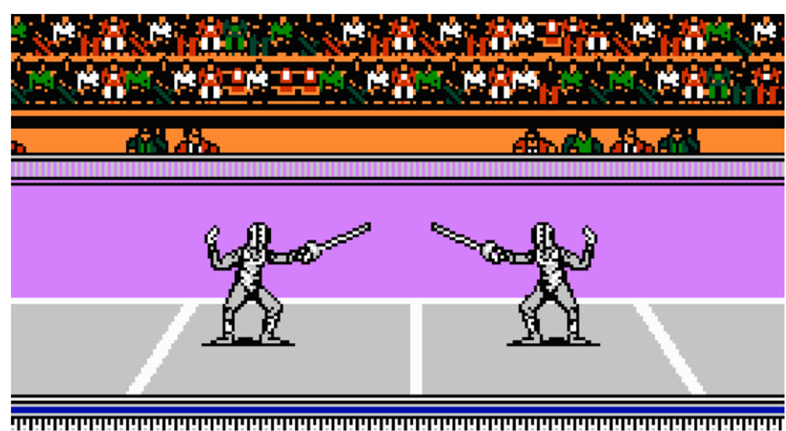
Para impulsar el saqueo masivo de carteras con 'Track & Field' como cómplice, Konami decidió montar un torneo a nivel mundial donde tres representantes de cada nación se darían cita en Japón para competir entre ellos. Dicho y hecho: en esta competición ya no valían elementos externos, y empezaron a surgir todo tipo de técnicas alrededor del globo. El equipo estadounidense se acabó llevando la victoria, mediante técnicas poco ortodoxas (que involucraban tres dedos de cada mano que se *alternaban* sobre los botones) en opinión del conjunto japonés. Todo vale para llevarse la medalla a casa, ¿no?

«'TRACK & FIELD' ES UN JUEGO DE MOMENTUMS, UNA TRANSICIÓN ENTRE ESTADOS QUE VA DEL APORREO COMPULSIVO HASTA LA PRECISIÓN CALCULADA, CAPACES DE LIBERAR TODO NUESTRO POTENCIAL. MENS SANA IN CORPORE SANO»

PLATA CONTINUISTA

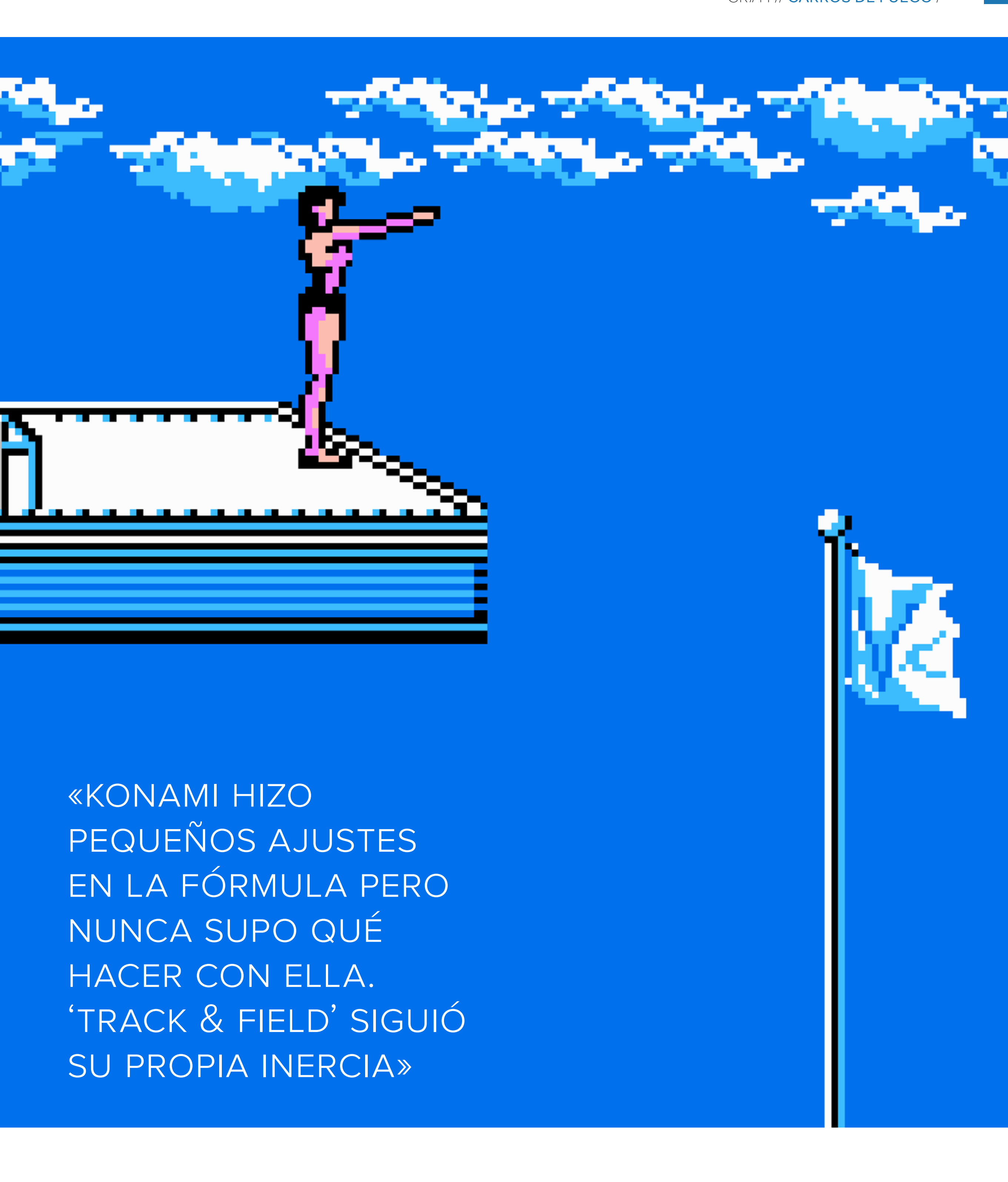
Konami había conseguido perfeccionar la fórmula, pero el mundo del atletismo no daba lugar a entregas anuales que actualizaran plantillas o ajustaran pequeños detalles: intentar vender una recreativa que no ofreciera nada nuevo al jugador y, además, exiguos beneficios al propietario —los salones recreativos ya habían comenzado su largo declive— era una estrategia suicida. Cada movimiento tenía que aportar algo nuevo, y el rumbo de la compañía en los años venideros se derivaría hacia el *run and gun* y el *shmup*, con tímidas incursiones hacia el *sport game*. Además, la irrupción de la NES y la ascensión de Nintendo a potencia hegemónica mundial volvía a abrir el mercado de consolas domésticas, mucho más barato de abastecer —los cartuchos costaban una miseria y no había que pasar por licenciatarias— y con más posibilidades a la hora de ofrecer nuevas propuestas jugables.

Por supuesto, 'Track & Field' pasó a la máquina de Nintendo tan pronto como el espíritu olímpico renacía a raíz de los cercanos Juegos de Seúl 88, recuperando deportes tanto de la primera como de la segunda entrega. Con un ritmo mucho más ágil tanto en transiciones como en pruebas, la versión de NES conformaba un todo más cohesionado que no se alejaba un ápice de lo que había funcionado en las recreativas, enganchando tanto al jugador experimentado como al nuevo público familiar que se había introducido recientemente en la industria. Era una apuesta segura, un peldaño fácil de escalar que acabaría desembocando poco después en la salida de 'Konami '88', una puesta al día a nivel gráfico. Es verdad que experimentaba con nuevos ángulos de cámara y mejoraba deportes como el tiro con arco, pero no hacía nada nuevo: era un desarrollo hecho en piloto automático, un título de relleno heredero de los tiempos que le había tocado vivir.

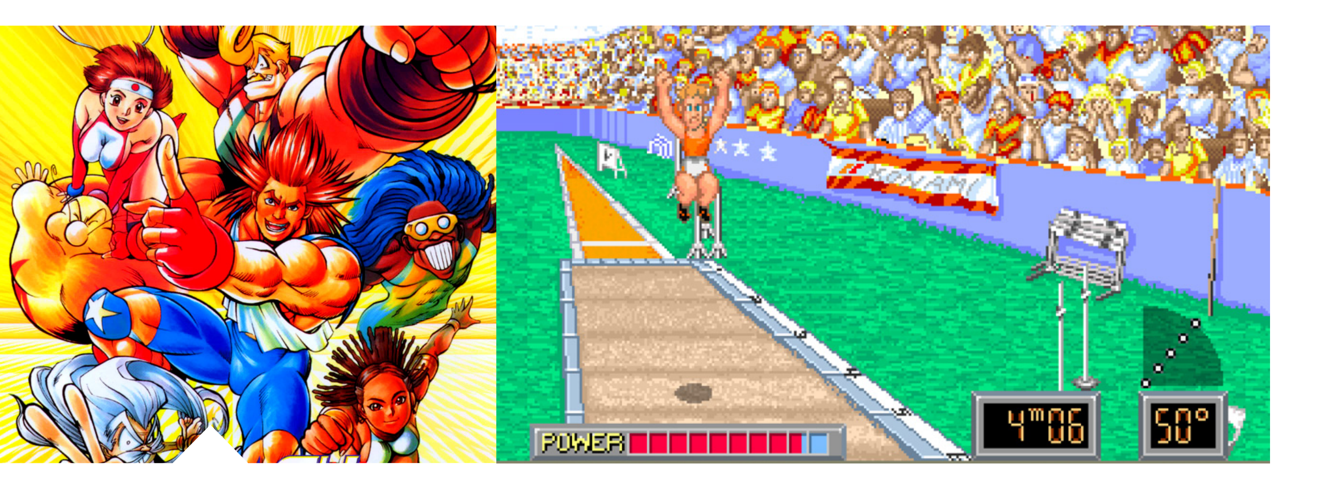


A partir de ahí, la franquicia empezó a dar tumbos entre plataformas, intentando encontrar su hueco. 'Track & Field II' (NES) se cargaba la inmediatez, y con ello el espíritu *arcade*, *gracias a* deportes como el piragüismo, la esgrima y el taekwondo. En todos sus aspectos, es un juego fallido: tiene la voluntad de introducir un oasis de estrategia entre tanta fuerza bruta, y forzar cierta evolución gráfica acercándose a modelos *realistas* pero, simplemente, no funcionan. Se pierde tanto el *feedback* de nuestras acciones, que nos permitía comprender casi de inmediato qué habíamos hecho mal y corregirlo en el siguiente intento, como la inmediatez, debido a la introducción de transiciones más largas entre pruebas y un modo Historia que no deja de ser un paseo guiado por las diferentes disciplinas.

El siguiente asalto al podio se iba a producir en las portátiles. Después de tres años entrenando y redimiéndose de sus pecados, en Konami no comprendían que 'Track & Field' (Game Boy) era un fiel reflejo de lo estancada que estaba la franquicia, más cuando 'Track Meet' de Interplay le había dado una vuelta ▸



«KONAMI HIZO PEQUEÑOS AJUSTES EN LA FÓRMULA PERO NUNCA SUPO QUÉ HACER CON ELLA. ‘TRACK & FIELD’ SIGUIÓ SU PROPIA INERCIA»



Mutantes deportivos

Aunque Konami no supiera qué hacer para que su franquicia deportiva avanzara, Namco lo tenía bastante claro. Tirando por el camino más gamberro, 'Numan Athletics' —y su secuela 'Mach Breakers'— cogía la fórmula de 'Track & Field' para presentarnos a unos cuantos mutantes capaces de alcanzar velocidades supersónicas, parar trenes bala en marcha o lanzar misiles atómicos a cinco kilómetros de distancia. Toda una locura que no salió de las placas arcade hasta que la primera parte se relanzó en la Consola Virtual de Wii sólo en Japón.

al concepto con personajes que tenían sus propias fortalezas y debilidades. Por supuesto que la propuesta sigue funcionando como un reloj suizo al ser una conversión 1:1 de los minijuegos más representativos, y el multijugador a través de *cable link* nos proporciona nuestros piques de rigor, pero ¿en serio tenemos que apoyar la Game Boy contra una mesa para intentar batir los récords que nos proponen? Si es portátil, portátil se debía quedar.

Llegarían poco después las tres dimensiones, y si 'Athlete Kings' llenaba el hueco de Konami en Sega Saturn, 'International Track & Field' haría lo mismo para la 32 bits de Sony al siguiente año. Se introducen las repeticiones, los *sprites* dan paso a modelos tridimensionales, y las pruebas juegan con la cámara para despistar. Pero el cambio definitorio es otro: si las anteriores entregas nos demandaban capacidad de reacción después del aporreo de botones de rigor, ésta nos pide previsión antes de llegar a ejecutar el movimiento en algunas disciplinas. No es un capricho: en cierta forma, obliga a coordinar fuerza bruta y precisión, buscando que el jugador haga transiciones suaves entre ambos estados. La novedad se agradece e imprime cierta variedad a las once pruebas incluidas, que siguen sin reinventar absolutamente nada, basando la supervivencia a largo plazo del juego en el multijugador.

El último intento por hacer algo diferente se produciría en 'International Track & Field' (Game Boy Color), con una especie de *tamagotchi* donde tenemos que ir entrenando a un atleta novato de un instituto cualquiera para que llegara a competir en los Juegos Olímpicos. Sin la profundidad del pseudo RPG 'Mario Tennis' (GBC) pero con las bases claras, teníamos que ir eligiendo diferentes planes de entrenamiento que iban mejorando nuestras características pero que, a la vez, nos desgastaban: había que elegir con sumo cuidado si darnos un día de descanso o prolongar nuestro sufrimiento en el gimnasio. Por otro lado, las disciplinas seguían casi invariables, pero introducían en el modo libre diferentes personajes con peculiaridades propias que afectaban a su rendimiento en cada deporte. Eran los últimos esfuerzos de una franquicia a la que le quedaba bien poco para apagarse.

BRONCE CHAPADO

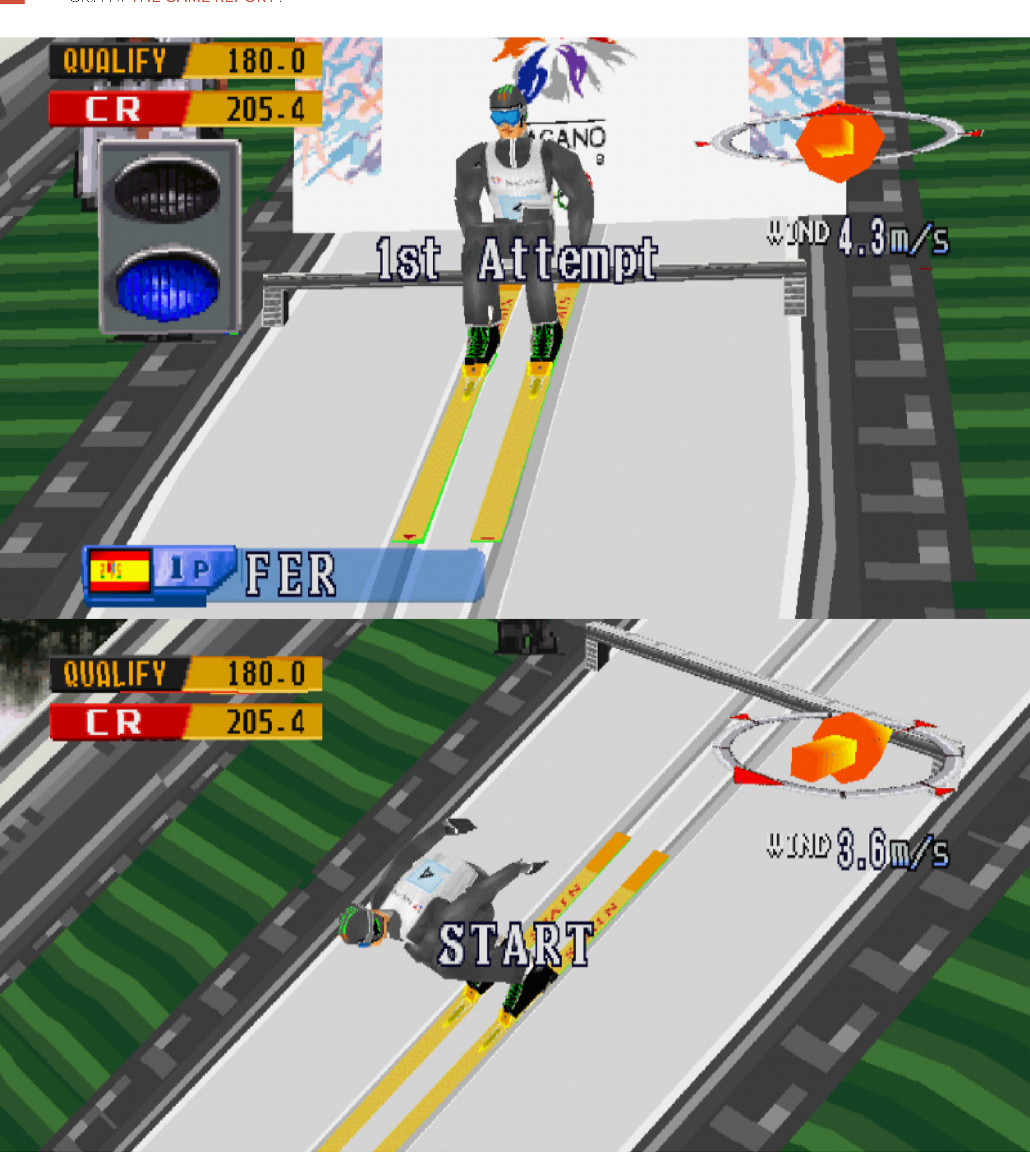
A falta de encontrar nuevos caminos, Konami decidió que se acercaba el invierno y quizás había que expandirse a nuevos territorios, más blancos y empinados. Rastreando el mercado en busca de licencias, no tardaron en toparse de bruces con los Juegos de Invierno que se iban a celebrar en el año 1998. 'Nagano Winter Olympics '98' nace como un derivado de la rama principal, pero con un carácter tan diferente y alejado de los ideales de la franquicia que posiblemente nunca debería haber sido relacionado con ella.

Hablamos de disciplinas mucho más calmadas, basadas en inercias e impulsos que dependen del punto de equilibrio del deportista: trasladar esas sensaciones ya no se puede hacer con un número de botones tan limitado y, al ampliar opciones, se pierde la intuición inicial del jugador, que ya tiene que aprender a desenvolverse en un entorno completamente desconocido; más cuando hablamos de deportes de invierno, mucho más lejanos al grueso de la población mundial que los de verano. Se vuelve al mismo error: destacar el componente estratégico no es una opción viable cuando apuestas por pequeños minijuegos para vertebrar tu propuesta. A largo plazo, sí, pueden llegar a ser divertidos después de controlar todos los mecanismos que intervienen en ellos, pero son demasiado largos, con un control ortopédico que produce normalmente una desconexión entre *acción real* y *reacción virtual*, y unas pruebas que insisten en un único concepto durante demasiado tiempo. Cuatro años después, 'ESPN International Winter Sports 2002' tampoco aprendería de sus errores.

Pero Konami todavía podía recuperarse con un *sprint* final después de este resbalón en medio de la pista. Sólo le quedaban dos opciones: volver a encontrar la zancada perfecta ▸

«LOS DEPORTES DE INVIERNO PERDÍAN POR EL CAMINO ESA FACILIDAD PARA ACERCARSE A LA SERIE»




QUALIFY
180.0
CR
205.4
1st Attempt
WIND 4.3m/s
1P
FER
QUALIFY
180.0
CR
205.4
WIND 3.6m/s
START



o retirarse definitivamente sin estropear su legado, entre las lágrimas de los asistentes. Se quedó a medias: 'International Track & Field 2' pule el aspecto gráfico de aquella primigenia entrega en 3D, pero tampoco hace esfuerzos para seguir en la carrera más allá de introducir secuencias de botones en algunas pruebas que miden nuestra capacidad de reacción. Nada reseñable. Otro corredor más en la línea de salida.

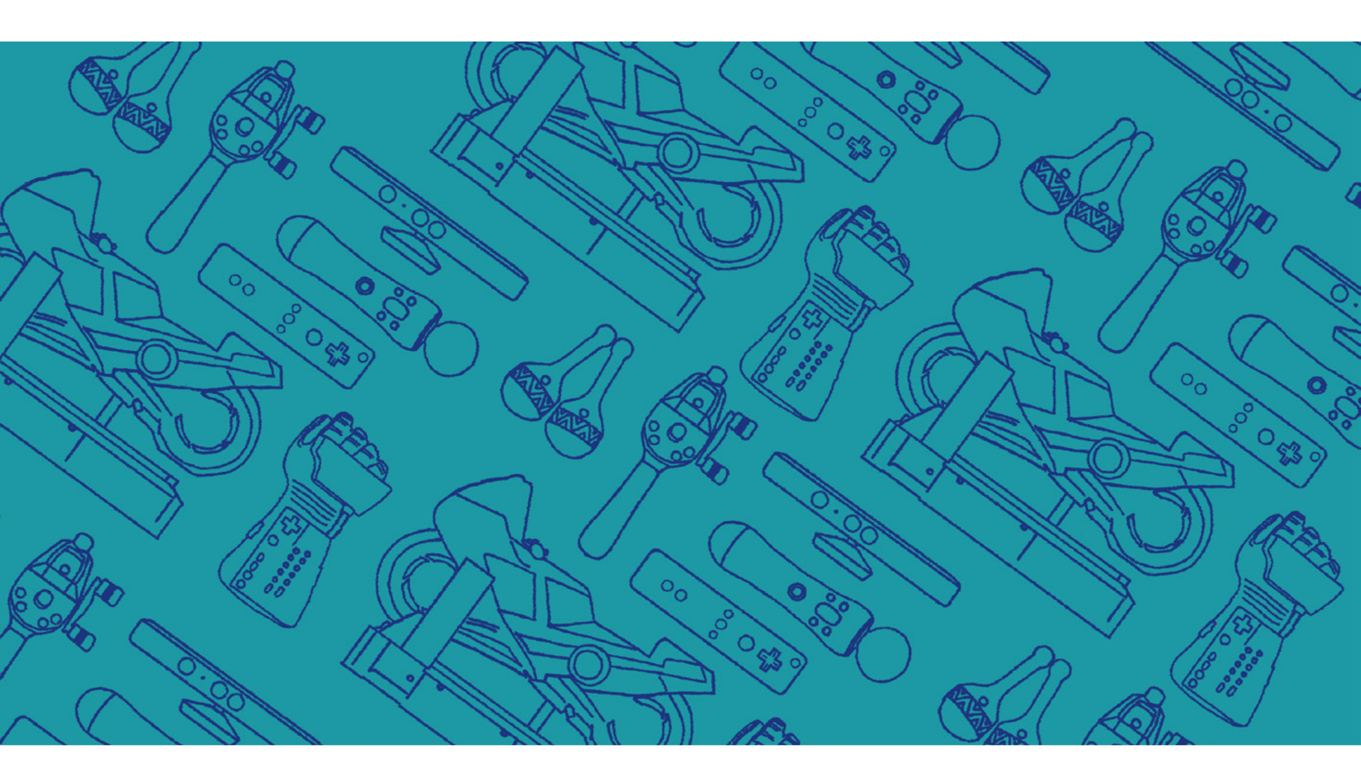
Los últimos estertores de la franquicia, incapaz de mantener el ritmo ante los nuevos tiempos, se reducirían a un más vistoso 'ESPN International Track & Field' para la generación de los 128 bits que convertía ciertas pruebas en un *bemani* venido a menos; y un 'New International Track & Field' que aprovechaba todo el legado de Konami con versiones hipercabezonas de personajes de la marca para trasladar todas las mecánicas a la pantalla táctil (con sus correspondientes rayajos).

'Track & Field' nunca tuvo el aguante suficiente para afrontar una maratón. Desde el principio, era un atleta que se agotaba en el *sprint*, en repentinas explosiones impulsadas por el fervor del público que le animaba en los salones recreativos. En su trayectoria, batió récords mundiales sin vacilar, convencido de sus capacidades para vaciar bolsillos al mismo ritmo que aporreaba botones, pero sus deseos de grandeza no eran compatibles con su espíritu *arcade*. Nunca supo dejarlo a tiempo. Agotada, Konami decidió que tendría que esperar a nuevos talentos capaces de sostener la antorcha olímpica. Y todavía siguen ahí, aguardando esa pequeña chispa que vuelva a levantarnos del sillón para batir nuestros propios límites. Seguid entrenando porque, algún día, las pistas de atletismo volverán a llamar a vuestra puerta.

Movimiento bajo control

por Luis García

Contaba Nolan Bushnell, creador de ‘Computer Space’, primer videojuego distribuido de manera comercial, que el fracaso de su obra se deriva de un único hecho. Según Nolan, el culpable del descalabro no es otro que el paso obligado por las instrucciones antes de ponerse a los controles de su complejo título; los usuarios pasaban directamente a la acción, privándoles del disfrute de su primera experiencia videolúdica. Nolan lo tenía claro: para tener éxito debía crear un juego tan sencillo que cualquiera pudiese disfrutar en un bar durante una movida noche. Sí, Allan Alcorn diseñó ‘Pong’, pero la idea del título de Atari surgió de Nolan y de su fallida experiencia.



'Pong' no ha sido el único videojuego en optimizar el traslado de actividades cotidianas al universo videolúdico. Obviar lo que los usuarios reclamaban como forma de evadir los problemas inherentes a la sociedad de los 70 no era digno de una industria hambrienta de ganancias. El anhelado éxito motivó a las mentes más creativas de aquellos jóvenes estudios a diseñar mecánicas que aproximasen la conexión entre el usuario y la experiencia. El cine, la música o la lectura eran capaces de transportar a su consumidor a vivencias protagonizadas por otros. Conseguir integrarse en la sociedad pasaba por que el videojuego ofreciese algo completamente novedoso. El objetivo se convirtió en acercar al jugador a la obra, hasta el punto de hacerle protagonista.

Desde el arranque de la industria, romper la cuarta pared ha sido deseo de los desarrolladores. La imposibilidad técnica de sacar el juego de la pantalla obligaba a buscar soluciones fuera de ella, en la zona *propiedad* del jugador. Consciente de ello, Sega lanzaría en los 70 varios *arcades* que usarían como mandos herramientas ya existentes, diseñadas para generar una actividad. En 1973 lanzaría 'Balloon Gun' y 'Bullet Mark', logrando convertirnos en cazadores de tiro al plato gracias a sus dos pistolas ópticas. Éstas permitían la destrucción de los objetivos mostrados en pantalla siempre que acertásemos nuestro tiro. El siguiente movimiento por parte de Sega fue convertirnos en boxeadores usando dos guantes anclados a la máquina, uno para cada jugador. 'Heavyweight Champ' lograba meternos en el papel al tener que enfundarnos un guante que trasladaba la presión de nuestro puño a la pantalla. La novedad y la efectividad de las mecánicas volvió a lograr la aceptación del público. Gracias a estas recreativas, Sega constató que el camino a seguir pasaba por hacer al jugador partícipe de la experiencia, difuminando la perspectiva entre ficción y realidad. La cuarta pared, esa separación irreconciliable entre jugador y obra, estaba a punto de quebrarse. ▸

Perseverancia como identidad

La aportación de Yu Suzuki a la recreativa que cambiaría todo lo visto hasta la fecha es resumible en dos hitos de suma importancia. Visualmente, implantaría su propia técnica de gráficos pseudo-3D, llamada Super Scaler. Con ella lograba rotar y escalar miles de *sprites* simultáneamente, mostrando los gráficos más avanzados de la época, alcanzando incluso a la generación de los 32 bits. Un avance visual que iría acompañado de un transgresor cambio de postura dirigido al jugador, montándolo sobre una moto réplica en escala 1:1. Bajo su chasis, sensores de presión que detectaban el gesto del usuario. Así, el juego era capaz de trasladar a la pantalla, anclada en el parabrisas de la moto, la inclinación de la réplica. Sobre el chasis, alguien con la sensación de estar corriendo a velocidades endiabladas. Tanto las pobladas y vistosas carreteras de 'Hang-On' como sus sinuosas y atractivas curvas requerían precisión por parte de un jugador obligado a cambiar constantemente de lado la moto para no cometer errores. Dar gas, frenar o inclinar la moto mientras observabas cómo la carretera se expandía a través del parabrisas. 'Hang-on' casi lograba que oliésemos a goma quemada.



Tal fijación por unir la acción *on screen* con el jugador también se vería reflejada con el volante oficial SH-400, lanzado en 1983 y compatible con todas las consolas de Sega, incluso Mega Drive. Un sencillo volante que incluía un cambio de marchas automático, suficiente para incrementar la inmersión del jugador en una obra como 'Monaco GP'. El resultado: sentirnos pilotos de un F1. El título se disfrutaba en primera persona, otorgándonos una privilegiada visión de nuestras manos enfundadas en unos guantes de cuero sobre el volante del monoplaza y, más allá, el recorrido del circuito. Tener en casa el SH-400 suponía ver cómo el volante ficticio y el real giraban al unísono, ¡y vaya si eso *molaba*! Así se lograba exportar a los hogares el realismo de este tipo de controles a un mundo ficticio como el de los videojuegos. Volantes o manillares de moto que han sobrevivido al paso de las décadas, multiplicándose sus fabricantes y gamas. Sin embargo, la conducción no era la única afición de una sociedad plagada de actividades dirigidas a la autosatisfacción y la desconexión de la rutina.

Alfombras y acelerómetros

Mientras Sega dedicaba los 80 a centrarse en las mecánicas de control de los juegos de conducción para recreativas y hogares, Nintendo intentó hacer lo propio con el atletismo y el *fitness*, disciplinas mejor vistas que las carreras callejeras. Para ello se serviría de un elemento tan común como una alfombra modificada mecánicamente. El Power Pad irrumpiría en 1988, tras ser previamente presentado por Bandai para Famicom como Family Fun Fitness. Sus doce botones escondían sensores de presión que monitorizaban las acciones del usuario. Con este sistema, Nintendo motivaba al jugador para que machacase frenéticamente los botones corriendo sin desplazarse, o que se relajase imitando los pausados movimientos de nuestra particular monitora de *fitness*. Ése era el verdadero hito del Power Pad: trasladar la dinámica de actividades físicas mediante un videojuego, convirtiendo el ejercicio físico en diversión. Una exitosa fórmula de la que Konami tomaría buena nota para adaptar el baile a los salones recreativos.

Inventos fallidos

La quimera por minimizar el vacío entre jugador y videojuego daría como resultado fracasos comerciales. Ejemplos como el Power Glove o el Activator fallaron al no facilitar la inmersión en la experiencia. La falta de precisión venía precedida de un diseño ya de por sí discutible. Un limitado catálogo de juegos compatibles y un coste elevado tampoco mejorarían su popularidad, relegándolos al fondo del baúl de los inventos fallidos.



'Dance Dance Revolution' sería un nuevo ejemplo de cómo la industria trata de satisfacer la necesidad de inmersión en la acción. Su sistema de juego, basado en el Power Pad de Nintendo, incorporaba en la cabina una zona de movimiento con cuatro flechas direccionales para el modo individual, ocho para el modo a dobles. El objetivo era lograr las coreografías siguiendo las indicaciones en forma de fechas mostradas en pantalla, al ritmo de la música reproducida por los altavoces instalados. 'Dance Dance Revolution' alternaba pasos básicos con pulsaciones simultáneas de dos o más flechas, provocando que el usuario deba agacharse para usar todas sus extremidades. Unas posiciones variables que, realizadas correctamente, lograban crear verdaderos pasos de baile. Con esta mecánica, Konami lograría trasladar con éxito otra actividad socialmente extendida. La popularidad alcanzada por su producto le permitió llevarlo a hogares a través de las plataformas PlayStation y Dreamcast. El baile se unió a la conducción y al deporte como actividades *gamificadas*.

Aun así, quedaban varias vías con las que romper la brecha entre jugador y videojuego. Konami fue responsable de la introducción de la cámara como herramienta de captura del movimiento del jugador: un sistema basado en la visión computerizada y el reconocimiento de gestos procesando las imágenes capturadas por la cámara. El primer videojuego dotado de este accesorio fue la recreativa 'Police 911', permitiendo así la detección de maniobras como la inclinación o el encorvamiento, desplazamientos reflejados en pantalla. Había llegado el momento de pasar a la acción y combatir a los malos, sólo que en este caso nos convertíamos en un protagonista sin posibilidad de salir herido ▸



de la reyerta. 'Police 911' nos obligaba a ponernos a cubierto o agacharnos para esquivar el impacto de los proyectiles, envueltos en fuego para hacerlos más llamativos. Como arma, una pistola con sensor óptico que se recargaba al ponernos a cubierto; de esta forma, el juego obligaba a actuar con precaución. Sólo nuestras piernas sufrirían las mecánicas de la recreativa.

El mismo sistema de captura se implementaría en 'Mocap Boxing', lanzado en 2001, que incorporaba un sistema de combate muy similar al juego de boxeo posteriormente publicado en el célebre 'Wii Sports'. Entre los dos existía una diferencia notable: el juego de Konami permitía calcular las calorías gastadas por partida. El siguiente año publicarían 'Blade of Honor', *hack and slash* que incorporaba un control en forma de katana, idea que también se adaptaría en el título deportivo de Nintendo. Unos acelerómetros permitían detectar el desplazamiento de la katana, reproduciéndolo en el juego. ¿Quién no había deseado alguna vez sentirse un héroe del Japón feudal? 'Blade of Honor' invitaba a serlo, siempre y cuando estuviésemos a la altura como samuráis.

Movimientos calculados

Konami demostró que los jugadores seguían demandando controles que favoreciesen la inmersión en los nuevos universos que se abrían ante ellos. De su éxito comercial tomó buena nota Nintendo, introduciendo las mecánicas diseñadas por la tokiota en el célebre 'Wii Sports'. Un juego con varias disciplinas deportivas que se servía del Wii Remote, un mando con acelerómetros y *bluetooth* para volver a convertir al jugador en protagonista de la acción. El formato alargado del mando facilitaba su uso como herramienta, ya fuese para hacer las veces de raqueta, katana, guante de boxeo o arco, entre muchas otras disciplinas tanto deportivas como ociosas. El simple funcionamiento del Wii Remote lo hacía accesible a cualquiera, jugador habitual o no. En esa dirección orientó Nintendo la publicidad de Wii, intentando llegar tanto a usuarios curtidos como a los casuales. Querer divertirse era el único requisito para hacerse con la consola.



Su amplio espectro de actividades y la sencillez de sus mecánicas convirtió a Wii en un parchís de nueva generación, en una partida de cartas que dejaba de jugarse sobre una mesa. Sus juegos deportivos invitaban a levantarse del sofá a quemar calorías. El éxito de su planteamiento derivó en el lanzamiento del programa saludable 'Wii Fit', acompañado de la Wii Balance Board, elemento sobre el que giraba el producto. La tabla contenía múltiples sensores de presión capaces de tomarnos infinidad de medidas tales como el peso o el centro de gravedad. El juego registraba los datos, permitiendo desde ese momento acceder a una gran variedad de minijuegos, entre los que encontrábamos ejercicios de yoga, flexibilidad, aeróbicos o de musculación. Para poder jugar únicamente debíamos seguir las órdenes que se mostraban en pantalla, impartidas por nuestro propio *coach*, incluso pudiendo programar nuestras propias rutinas deportivas. No era la primera vez que Nintendo lanzaba un producto de estas características, pero 'Wii Fit' llegó aprovechando unos consumidores mucho más receptivos, introduciéndose en millones de hogares.



Reacción vital

Parece que ha llegado el momento de la realidad virtual. Un producto que debería minimizar al máximo la barrera que supone la cuarta pared. Sega ya lo intentó en 1991 con sus Sega VR, pero los problemas de desarrollo relacionados con la experimentación de mareos por parte de algunos de sus usuarios frenaron su lanzamiento. Un cuarto de siglo después parece que ya se han solucionado ese tipo de problemas. Habrá que ver la reacción del público ante sus propuestas y sus elevados precios.

Aceleraciones variables

Sega intentó a su manera romper la cuarta pared con Dreamcast, con herramientas tan remarcables como su control de pesca o unas maracas. Todos ellos con un mismo objetivo: ofrecer una experiencia más inmersiva al jugador, sin olvidarse del riesgo inherente a la filosofía de Sega. De tal temeridad nace el curioso 'Sega Bass Fishing', acompañado de un mando en forma de caña de pescar. El control incluía una manivela para recoger el hilo que se tensaba a medida que nuestro posible trofeo ofrecía resistencia. Nunca la pesca virtual fue tan divertida, ni tan realista. Trasladar un río a cualquier hogar suponía una utopía, pero 'Sega Bass Fishing' lograba aportarnos la gratificación de un día de pesca, sin los *handicaps* de esta actividad. Lo mismo podríamos afirmar de 'Samba de Amigo', un título que nos invitaba a seguir los movimientos indicados en pantalla con nuestras maracas. Su objetivo no era otro que realizar coreografías, capturadas por la moqueta sobre la que nos colocábamos. Ésta incorporaba unos sensores ▶

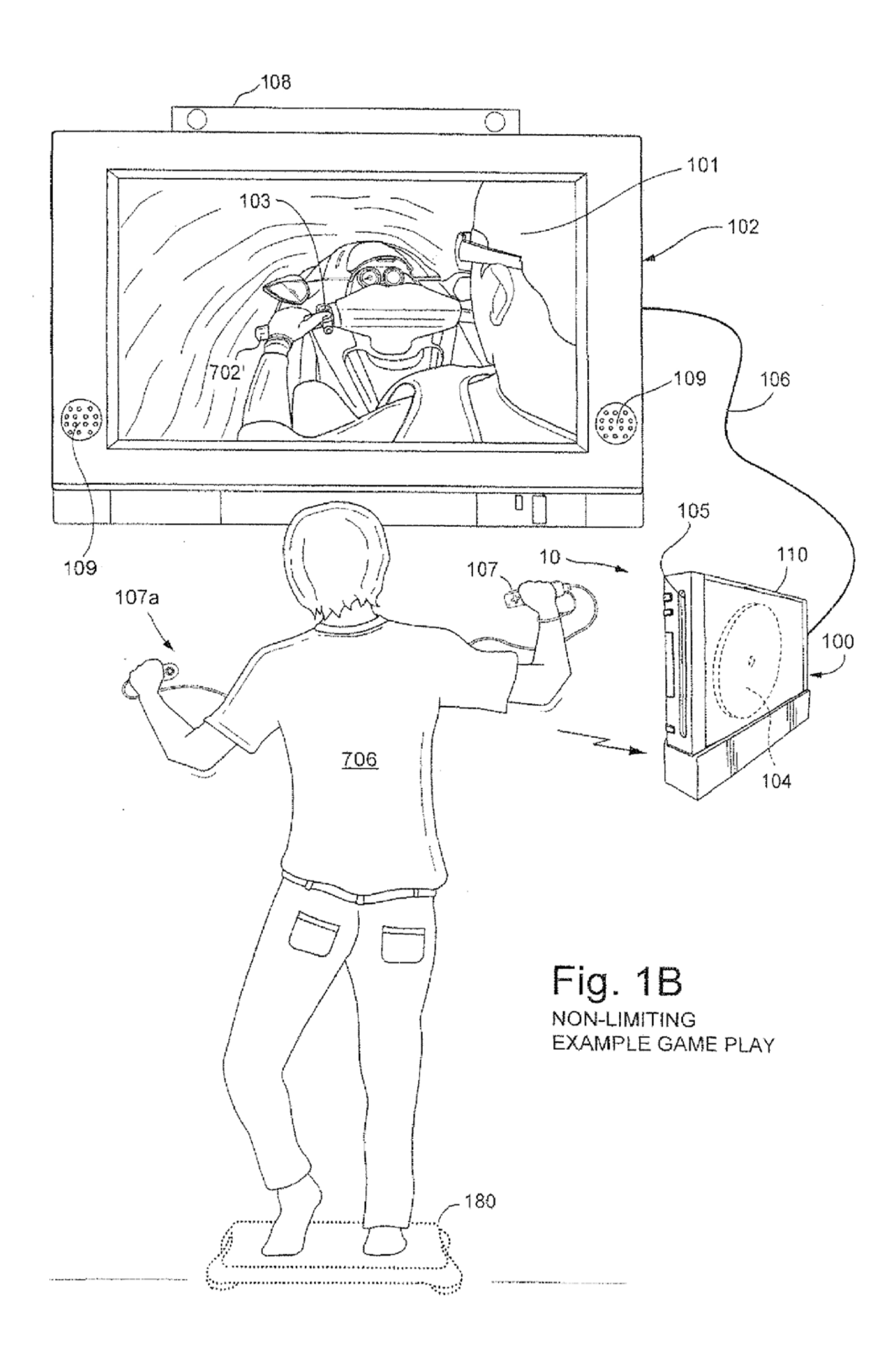
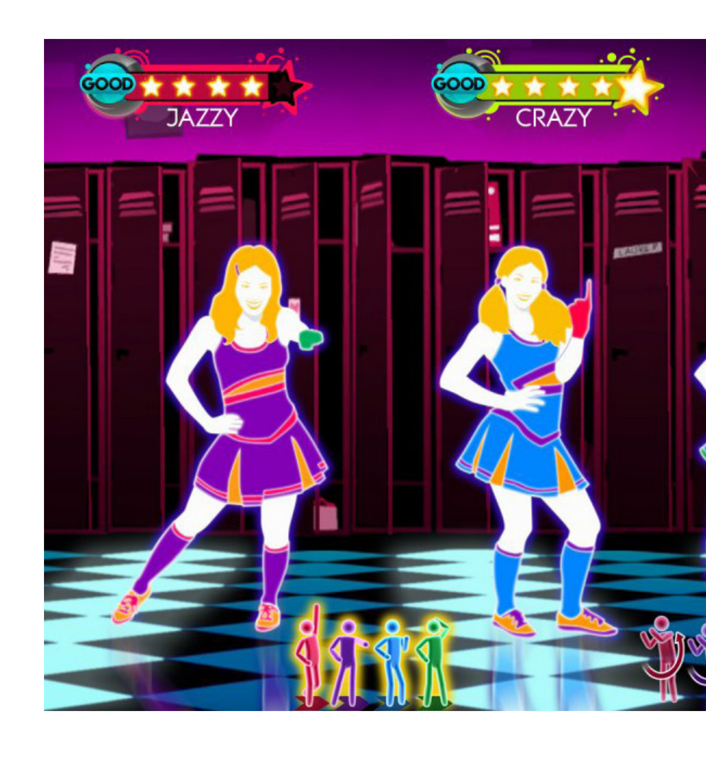


Fig. 1B
NON-LIMITING
EXAMPLE GAME PLAY

«SU AMPLIO ESPECTRO DE ACTIVIDADES Y LA SENCILLEZ DE SUS MECÁNICAS CONVIRTIÓ A WII EN UN PARCHÍS DE NUEVA GENERACIÓN, EN UNA PARTIDA DE CARTAS QUE DEJABA DE JUGARSE SOBRE UNA MESA»



que capturaban los ultrasonidos que emitían las maracas, posicionando nuestros movimientos.

La tecnología avanzaba, y romper la cuarta pared era cada vez más sencillo. Sony lanzó al mercado su PlayStation Eye, cámara que capturaba el movimiento completo del jugador sin necesidad de usar controles. Algo parecido al sistema Kinect de Microsoft, aunque éste dispusiese de bastante más músculo y funciones, como órdenes de voz. Sin embargo, el objetivo de ambos productos era el mismo: introducir el movimiento del jugador en la pantalla. Con nuestros gestos podíamos convertirnos en magos protagonistas de 'Harry Potter Kinect', en luchadores de 'Fighters Uncaged', o en bailarines en cualquiera de los múltiples juegos dedicados a hacernos reproducir las coreografías mostradas en pantallas.

Al disponer de micrófonos incorporados, proliferaron juegos donde la mecánica principal era cantar para evaluar tanto la tonalidad como la reproducción de la letra. 'SingStar' aprovechó la popularidad de la música y el brillo generado por las estrellas pop para llevar a casa un karaoke lleno de canciones famosas. En pantalla la letra corriendo con un videoclip de fondo, y un sistema de puntuación dispuesto para ser reventado. No se trataba de aprender a cantar, ni siquiera de ser famoso: el objetivo de esta saga era pasar un buen rato en compañía tanto de la música como de amigos. Y si nos alzábamos primeros en la clasificación, mejor.

Múltiples mecánicas y herramientas reflejan cómo la industria no ha cesado en su empeño de mejorar la inmersión del jugador en la obra. Como seres activos demandantes de emociones, la irrupción de este tipo de controles siempre nos ha beneficiado. Hemos podido pescar, jugar al tenis, montar en moto o hacer yoga sin tener que movernos de casa o del salón recreativo. Hemos sido protagonistas inesperados de aventuras que jamás realizaremos fuera de la ficción. Sólo la realidad virtual, capacitada para quebrar la cuarta pared a un nivel todavía no visto, será capaz de revolucionar un campo de por sí innovador. Así que tranquilos, queridos lectores: nuestro movimiento continuará estando bajo control.

SOBRE CÓMO TECHNŌS JAPAN INSTAURÓ UNA NUEVA CONCEPCIÓN DEL FAIR PLAY

EL CLUB DE LOS INDOMA-BLES

«Quien puede recurrir a la violencia no tiene necesidad de recurrir a la justicia» — Tucídides

ILUSTRACIÓN: MÍRIAM SANTOS ◄

por Pedro J. Martínez



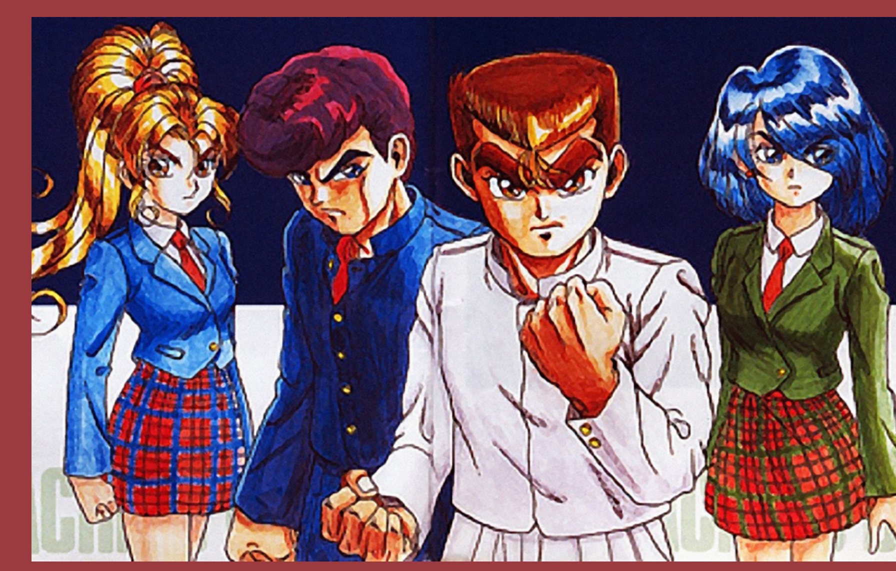
Por mucho que los medios de comunicación nos machacaran sin descanso con que el deporte es sinónimo de salud, respeto y tolerancia, desde Technōs Japan siempre se reforzó un enfoque, vamos a decir, *alternativo*. En los alrededores del instituto Nekketsu, donde Kunio y su pandilla salvaguardan su reino de delincuencia y gamberrismo, el tema se ve de la siguiente manera: alzarse con la victoria justifica cualquier bellaquería, ya sea una entrada a traición por la espalda o un golpe en las encías con una cañería de plomo. La vida en las calles es así, y el que no sepa aguantar una broma que se vaya del pueblo.

Balonazos inclementes y ríase la gente

La herencia *beat 'em up* de la que hacen gala los videojuegos deportivos de Kunio-kun no es ni mucho menos casual. No en balde, antes de reventar adversarios con superdisparos y patadas en la espinilla, el macarra de *sangre caliente* y tupé inalcanzable protagonizó uno de los pioneros del género *yo contra el barrio*, el primigenio (y primitivo) 'Renegade', por más que para la versión occidental se eliminaran buena parte de las referencias a la serie. Y sin embargo, el primer 'Super Dodge Ball', el que llegó a los salones recreativos en 1987, apenas enseñaba la patita de la violencia injustificada y descacharrante. Todavía era pronto.

Eso vendría después. 'Super Dodge Ball' se movía en unos registros muy aproximados a los que podríamos esperar de un videojuego de balón prisionero de finales de los ochenta, cuya práctica en Japón era más que habitual entre escolares, traspasando continuamente la barrera de la cultura popular, ya sea en animes como 'Bola de Dan' o, más recientemente, en juegos como 'Mario Sports Mix'. Con siete jugadores por equipo —cuatro en su cuadrilátero y los otros tres cubriendo las aristas del recinto adversario—, el primer título deportivo de Kunio-kun hacía uso de unas mecánicas tan simples que se resumían en un juego de doble *timing*, donde era clave pulsar recepción en el momento adecuado y también lanzar cuando tocaba, siempre tras carrera y salto.

No obstante, son más recordadas, por motivos evidentes, algunas de sus versiones (o secuelas,





El género nekketsu

El juego de palabras del nombre del instituto de Kunio y sus amigos —y también una de las formas de identificar la serie— es doble. Por un lado, su significado literal vendría a ser algo como «de sangre caliente», lo que encaja de maravilla con la temática de los videojuegos, pero también es un género de *manga* y *anime* del tipo *shōnen*. En el género *nekketsu* abunda la acción, el gamberrismo y las bandas de escolares, y el protagonista suele esconder, tras su impetuoso comportamiento y su talento para zurrar, un fondo honesto y un compañerismo inusitado. Esto provoca giros de guión donde los enemigos más acérrimos pueden unir fuerzas por un bien común, algo que vemos constantemente en la serie de Kunio, aliándose éste con Riki de forma bastante recurrente. Nada es casual.

según el punto de vista). El 'Super Dodge Ball' de NES, adoptando por primera vez la estética *super-deformed* con la que Kunio y su pandilla pasaron a estar ineludiblemente identificados, fue un juego mucho más completo, y el que marcó la línea de prácticamente todo lo que vendría a continuación. Los acólitos de Kunio sacudían a sus rivales con superpoderes locos, capaces de lanzar a curtidos mozos a más de seis metros de altura. Lo que antes podría considerarse una adaptación que guardaba resquicios de fidelidad al deporte en cuestión se transformaba en una caricatura del mismo, lo que acarreó un aumento exponencial de algo que es de capital importancia en un videojuego deportivo: la capacidad de resultar divertido.

El juego de balón prisionero para NES fue un éxito notable, el comienzo de una época dorada para Technōs, que unía así sus flamantes *muñecos cabezones* a los ya famosos Billy y Jimmy, los protagonistas de 'Double Dragon', cuyos títulos copaban consolas y salones recreativos al tiempo que aportaban pingües beneficios. Los macarras se habían puesto de moda, lo que les procuró en 1991 una entrega *only for Japan* para Game Boy llamada 'Nekketsu Kōkō Dodgeball Bu: Kyōteki! Dodge Soldier no Maki'. En Technōs Japan lo mismo le ponían nombre a un juego que redactaban un tratado sobre las siete virtudes del bushidō.

A la entrega de Game Boy le siguió otra para Super Famicom, 'Kunio-kun no Dodge Ball dayo Zenin Shūgo', publicada en 1993; pero ninguna mejoró lo ya visto, por razones bien diferentes: la portátil se quedó en una versión áspera y recortada, mientras que la del cerebro de la bestia se perdía entre interminables submenús y acrobacias que involucraban a varios personajes a la vez, que a fin de cuentas no ocultaban que la evolución de la franquicia se delataba insuficiente para el cambio de generación. Las tres ediciones eran ▸

demasiado parecidas, análogas en definitiva.

Hubo que esperar a 1996, a los últimos estertores de Technōs, para que una nueva iteración le diera la vuelta a todo. El nombre, otra vez 'Super Dodge Ball', era de lo poco que conservaba de una saga que regresaba al punto de partida, al salón recreativo, esta vez para la placa Neo Geo y bajo el auspicio de SNK. Y qué maravilla. Su prominente colorido sólo era superado por su espectacular banda sonora. El sistema de juego se asemejaba más aún al de un juego de lucha, con sus clásicas barras de vitalidad y su límite de tiempo, lo que daba pie a varias posibles estrategias aunque, como era habitual en los *arcades*, el juego para un jugador abusaba de tretas para hacernos morder el polvo e introducir monedas en nuestra santa inconsciencia. El multijugador, en cambio, justificaba cualquier avasallamiento, real o virtual. Como sucede en la práctica totalidad de los juegos deportivos, la competición contra otros jugadores dotaba a cada partida de una imprevisibilidad especial, no adscrita a algoritmos pseudoaleatorios, sino a impulsos humanos. El impulso de querer abrirle la cabeza a tu contrincante, pero impulso al fin y al cabo.

Goles de chilena y moratones en cadena

La falta de escrúpulos con la que Kunio y sus compinches se jactaban de maltratar a sus adversarios sobre el terreno de juego haría sonrojar al mismísimo Carlos Bilardo. Aquél «qué carajo me importa el otro, *pisalo, pisalo*» refleja de maravilla de qué iba la cosa cuando, cansados de pasarse la pelota con las manos, en el instituto Nekketsu se puso de moda eso de dar patadas, y en 'Nekketsu Kōkō Dodgeball Bu: Soccer Hen', publicado para Famicom en 1990, las recibían a partes iguales balón y rivales.

En 'Soccer Hen' las reglas eran las justas para representar algo parecido a un partido de balompié. No busquéis al árbitro, es perder el tiempo. Dos porterías, seis jugadores por equipo y varias líneas delimitando el área de juego. Dentro de esas líneas todo valía: lo que pasa en Las Vegas se queda en Las Vegas. Nuestro equipo, el Nekketsu, se iba enfrentando a distintos combinados escolares venidos de diversas regiones del Japón, a los que había que vencer en partidos a vida o muerte que duraban lo que tardaba en hacerse una tortilla. El juego en equipo era un cuento chino: sólo se manejaba a un personaje, que sería el epicentro de todas las jugadas. Un botón para chutar y otro para pasar, mientras que a la hora de defender podíamos cargar con el hombro o hacer una segada; cuando el balón se encontraba lejos de nuestro alcance, o en posesión de un compañero, estas acciones pasaban a ser órdenes directas ejecutadas con desigual presteza por nuestros más o menos expeditivos adláteres.

Pero he aquí el *quid* de la cuestión: una pulsación simultánea de ambos botones nos permitía realizar chilenas de ensueño y remates en plancha: superdisparos prácticamente imposibles de detener, que ponían en órbita a cuantos rivales se cruzaran en su camino, portero incluido. Ni tenía, ni necesitaba nada más.

Tras el éxito, apenas unos meses antes, de 'Street Gangs' ('River City Ramson' allende los mares), el *beat 'em up* que puso a



De su padre y de su madre

Podría parecer que el estilo *superdeformed* en los juegos de Kunio-kun convertía a todos los personajes en clones, con las mismas proporciones y las mismas animaciones, casi como juguetes fabricados en serie. Pero Technōs no hacía dos personajes iguales: cada cabeza era diferente (ojos, pelo, color de piel...), lo que servía para dotar de cierta personalidad a los distintos rivales y aliados de Kunio. La desarrolladora japonesa daba mucha importancia al aspecto visual de sus juegos —también al sonido, con melodías rápidas y marchosas aderezando la acción—, y cada expresión facial se diseñaba a conciencia.

Technōs en el mapa de las consolas de sobremesa, la compañía japonesa se animó a realizar una adaptación de su ‘Soccer Hen’ para tierras occidentales. El resultado fue ‘Nintendo World Cup’; pocos juegos deportivos hay más queridos para toda una generación. Los usuarios de NES vieron cómo se unía su deporte favorito con el *slapstick* más hilarante, cómo se le saltaban los ojos a los adversarios con cada hostia bien dada, con cada pelotazo en la cara, hasta el punto de poder quedar inconscientes, tumbados impasibles sobre el césped. Pero había tantos *exploits* que el modo para un jugador apenas ofrecía emoción más allá de intentar ganar cada partido por más de diez goles, o tratar de que alguno de nuestros compañeros anotase un gol por sí mismo. La gracia estaba en su modo multijugador local, que permitía hasta cuatro jugadores vía Four Score. Cuatro chavales dándose tollinas como descerebrados y marcando chicharros desde el centro del campo con el *chiptune* machacando los tímpanos, imaginaos el percal.



Tras varias ediciones de ‘Soccer Hen’/‘Nintendo World Cup’ en Game Boy, Mega Drive y PC Engine —éstas dos últimas llenas de mejoras y añadidos, pero sin salir de Japón—, el siguiente juego de fútbol de la serie, ‘Kunio-kun no Nekketsu Soccer League’, salió en 1993 para una Famicom ya agonizante, y vino para sentar cátedra sobre el potencial real del sistema. ‘Soccer League’ era una virguería sin parangón: la lista de acciones que podíamos ejecutar roza la treintena. Regates imposibles, controles y acrobacias de todo tipo se unían a una serie de repentinas inclemencias ambientales que condicionaban cada encuentro. Huracanes, barro, viento racheado, chaparrones que producían charcos en los que caían rayos... El caos se apoderaba tanto de la experiencia que por momentos se volvía abrumadora, inabarcable incluso. Rivales y compañeros disponían de una IA notablemente mejorada, lo que volvía los partidos aún más imprevisibles: no había que confiarse ni durante el descuento, pues los adversarios más duros podían remontar sin darnos opción a impedirlo, volcados sin remedio al ataque. Y mejor así: «jugar contra un equipo que se defiende es como hacer el amor con un árbol», ya lo decía Jorge Valdano.

Peleas a toda pastilla y maratón de zancadillas

Debió de haber un momento en el que Kunio y su equipo dictaminaron que el balón era sólo un elemento accesorio e incidental; prescindiendo del mismo, más atención y energía podría derivarse hacia el descalabro de sus oponentes. ‘Downtown Nekketsu Kōshin Kyoku: Soreyuke Dai Undōkai’ surgía para poner ▸



las cosas en su sitio, para unir deporte y peleas callejeras. Publicado para Famicom, Game Boy y el Super CD-ROM² de PC Engine, el título heredaba buena parte de las mecánicas de 'Street Gangs' y las diseminaba en cuatro pruebas de habilidad y picaresca. La yincana de los suburbios.

Kunio-kun y su *troupe* se transformaban en improvisados atletas para competir contra otros tres colegios, y el uso de la fuerza, como no podía ser de otra forma, estaba permitido. Las dos primeras pruebas consistían en una mezcla de *cross* urbano y carrera de obstáculos, las cuales atravesaban calles en obras, tejados, desagües y cintas transportadoras en una sucesión de minietapas de escasos segundos de duración, donde era tan importante mantener la primera posición como acumular puntos golpeando contrincantes, ya sea a codazos o con cualquier trasto encontrado por el camino, desde neumáticos a puños americanos. La tercera prueba era una brevísima competición de escalada, en la que había que tratar de llegar el primero para romper una piñata, y la última y definitiva una multitudinaria pelea de lucha libre en un recinto cerrado con abismos a los lados. Para la versión de Game Boy se realizaron algunos cambios importantes: cambió el orden de la segunda y la tercera prueba, sustituyendo además la escalada por una especie de pugna por un bocadillo en el que ganaba el primero capaz de zampárselo sin recibir impactos; y se añadió un evento más: una lucha todos contra todos en la que evitar que te encasqueten una bomba de relojería-patata caliente.

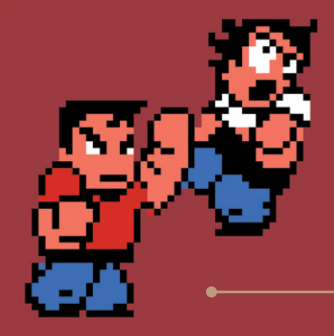
El modo multijugador —hasta cuatro energúmenos a la vez— era una delicia, como es habitual; pero para el jugador solitario se volvía demasiado frustrante hasta que se daba cuenta de alguna de las fullerías que trampeaban el marcador de puntuación, lo que le permitiría avanzar a la siguiente prueba. En Technōs nunca vigilaron este tipo de cosas, quizá porque siempre tenían un nuevo juego en el horizonte, una incesante huida hacia delante. A modo de secuela vendría 'Crash 'n the Boys: Street Challenge', otro de los escasos intentos de trasladar la franquicia a Occidente, salpicando un *pentatlón trambólico* de una trama de pobres contra ricos que nos importaba un comino. Eran cinco pruebas locas en las que ganar medallas: 400 metros vallas, un partido de golf con lanzamiento de martillo, natación entre guantazos, salto de azoteas con pértiga y, cómo no, una pelea callejera como colofón. Era tan rabiosamente original que perdió buena parte del sentido por el camino, con pruebas de desigual interés y cierta tendencia al machaqueo de botones, pero el modo competitivo acudía raudo al rescate, aunque fuera, por desgracia, sólo para dos. También tuvo su versión para Game Boy, pero no saltó el charco; su fidelidad al original —a pesar de ser mucho más lento— era encomiable, y además sustituía la peor de las pruebas, la de natación, por un salto de trampolín en caída libre en el que luchar a vida o muerte por una sombrilla-paracaídas.

'Nekketsu Kakutou Densetsu' (finales de 1992, pocos meses después de 'Street Challenge')

vendría a ser una expansión de la prueba final de 'Soreyuke Dai Undōkai' sumergida en un interesante modo historia. Luchas por parejas al más puro estilo Pressing Catch, superpoderes combinados y siete variadas áreas de combate llenas de pinchos, vallas electrificadas o suelos resbaladizos que suponen al mismo tiempo tanto una reafirmación de su propuesta como un reciclaje poco disimulado. Era, en cualquier caso, más que comprensible: Kunio era un filón, y Technōs, pese a insistir con lo de siempre, no hacía dos juegos iguales ni se abandonaba al zafio cachiporrazo, sino que sus títulos podían presumir de tener detrás un entramado paramétrico bastante elaborado, con puntos de vitalidad, desgaste e incluso niveles de motivación, así como sistemas de economía y compras. Pero eran demasiados juegos en demasiado poco tiempo, y no todos poseían rasgos genuinos suficientes.

Hockey sobre dientes, mates callejeros y chichones en la frente

La afición polideportiva de Kunio y su equipo de camorristas era menos vocacional de lo que pudiéramos pensar en un primer momento. Detrás de cada juego se escondía una pequeña historia sobre amistad, revancha y supremacía, donde los torneos podían nacer del ansia de venganza de nuestro archienemigo Riki o por una feliz casualidad; pero todas y cada una de las competiciones deportivas Kunio las transformaba en una oportunidad para el éxito, para demostrarle al mundo entero que es el número uno. Que se enteren los de Hanazono de quién manda en la capital. Al final, tal y como está propuesto, parece sugerirnos que el deporte es sólo el vehículo por el que hacer pasar nuestras ambiciones más insanas y, bueno, mejor jugando un partido de hockey que por ahí drogándose. ▸



Occidente no quiere a Kunio

Cuando la cosa empieza torcida, es difícil enderezarla. Al sustituir a Kunio por un vigilante sin nombre (Mr. K en la versión de NES) para 'Renegade', así como cambiar todo el *leitmotiv* y la ambientación, los videojuegos subisiguientes en cruzar la frontera tuvieron que elegir entre conservar la línea argumental original, adaptarse a la occidentalizada, o crear una propia. Y casi siempre optaron por la última opción. Kunio se convierte en Alex para 'Street Gangs' / 'River City Ransom', en Sam para 'Super Dodge Ball' y en Crash Cooney para 'Crash 'n the Boys'. Curiosamente, en 'Nintendo World Cup' Kunio aparecía con su auténtico apelativo, aunque su protagonismo, dado que aparecía como un simple integrante de la selección japonesa, fuera residual.





'Ike Ike! Nekketsu Hockey-bu: Subete Koronde Dairantō' (1992) es uno de los mejores juegos de la serie, al menos el más equilibrado. El control era prácticamente perfecto, y las acciones que podíamos ejecutar se ajustaban francamente bien a la limitada cantidad de botones del mando de Famicom: era sencillo tirar y regatear, pero realizar superdisparos requería alguna secuencia especial y un poco de práctica. Así, a pesar de ser rápido como una batidora, permitía mantener un dominio razonable de lo que sucedía sobre el helado pavimento, a lo que ayudaba manejar a todos los jugadores y tener control sobre el guardameta. Y la violencia arbitraria, aunque presente, no interfería demasiado en el desarrollo de los diez partidos que componían el modo principal —entre los equipos rivales había luchadores *kendō*, colegialas o un equipo de béisbol—, e incluso un árbitro (¡sí!) nos podía sancionar si se nos iba la mano con los porrazos. Los límites a veces son positivos. Además, el progreso no era un simple encadenamiento de victorias, sino que, al heredar las equipaciones de nuestros adversarios tras derrotarles, adquiríamos sus habilidades y capacidades. Y, por supuesto, la posibilidad de ver a Kunio en faldita de cuadros.

Un año después, en las navidades de 1993 y de nuevo para Famicom, 'Nekketsu! Street Basket: Ganbare Dunk Heroes' aparecía para llevar a Kunio a los Estados Unidos, la tierra de la libertad y las hamburguesas gigantes. Sus partidos 2 vs. 2 funcionaban mejor que la mayoría de juegos de basket de generaciones posteriores, y era en parte por sus peculiaridades, por sus tres canastas apiladas verticalmente y por la posibilidad, habitual de la serie, de utilizar elementos del escenario para neutralizar adversarios —ponerle a un rival un cubo de basura por sombrero es algo con lo que uno puede ganarse el respeto de sus semejantes en lugares como el Bronx—; pero también tenía que ver la ausencia de interrupciones: el partido no se detenía nunca, y un equipo podría recoger el balón tras encestar y seguir castigando al rival, lo que

nos obligaba a no bajar nunca la guardia, ni por un segundo. Técnicamente era un prodigio casi al nivel del 'Soccer League', pero ambos aparecieron demasiado tarde. Technōs Japan se sentía cómoda en Famicom hasta el punto de condenar sus obras casi a la invisibilidad, haciendo muy difícil cualquier localización para el público occidental, lo que lamentamos sobremanera.

A finales de 1993, posiblemente sin más remedio, fue cuando la serie dio el salto definitivo a Super Famicom, y tras el interesante *beat 'em up* 'Shodai Nekketsu Kōha Kunio-kun' y la fallida secuela de 'Super Dodge Ball', apareció 'Downtown Nekketsu Baseball Monogatari' para traer al béisbol parte de su idiosincrasia, aunque Kunio, por esta vez, abandonara la primera línea de protagonismo. Había que reconocer que, aun cayendo en vicios similares a los de 'Kunio-kun no Dodge Ball dayo Zenin Shūgo', su sistema de cámaras para seguir la bola una vez bateada era interesante, y bastante práctico una vez nos acostumbrábamos. Aún más tardío fue 'Nekketsu Beach Volley dayo Kunio-kun': verano del 94 y para Game Boy. *Vóley playa* que bien podía jugarse en un tatami. A pesar de no tener versión de sobremesa y, por lo tanto, dificultar el juego competitivo (Cable Link o Super Game Boy para Super Famicom eran necesarios), no era tan malo como lo pintan. Tras 'Street Basket' y 'Soccer League', 'Beach Volley' ponía la nota desacelerada y sencilla, poco ambiciosa, y aunque dejaba la violencia en un segundo plano (no podemos golpear directamente a los adversarios), la chispa del humor prendía a través de la parodia. Las parejas seleccionables, además de Kunio y Riki, respondían a estereotipos tan comunes como unos toreros golpeando la bola con el capote o a payasadas como recepcionar y colocar la pelota con las nalgas. Esto no era algo nuevo, ni mucho menos, sino uno de los atributos más representativos de la franquicia, y lo podíamos comprobar desde aquél 'Soccer Hen', lleno de referencias a la cultura japonesa, hasta 'Street Basket' y su visión distorsionada del baloncesto urbano estadounidense.



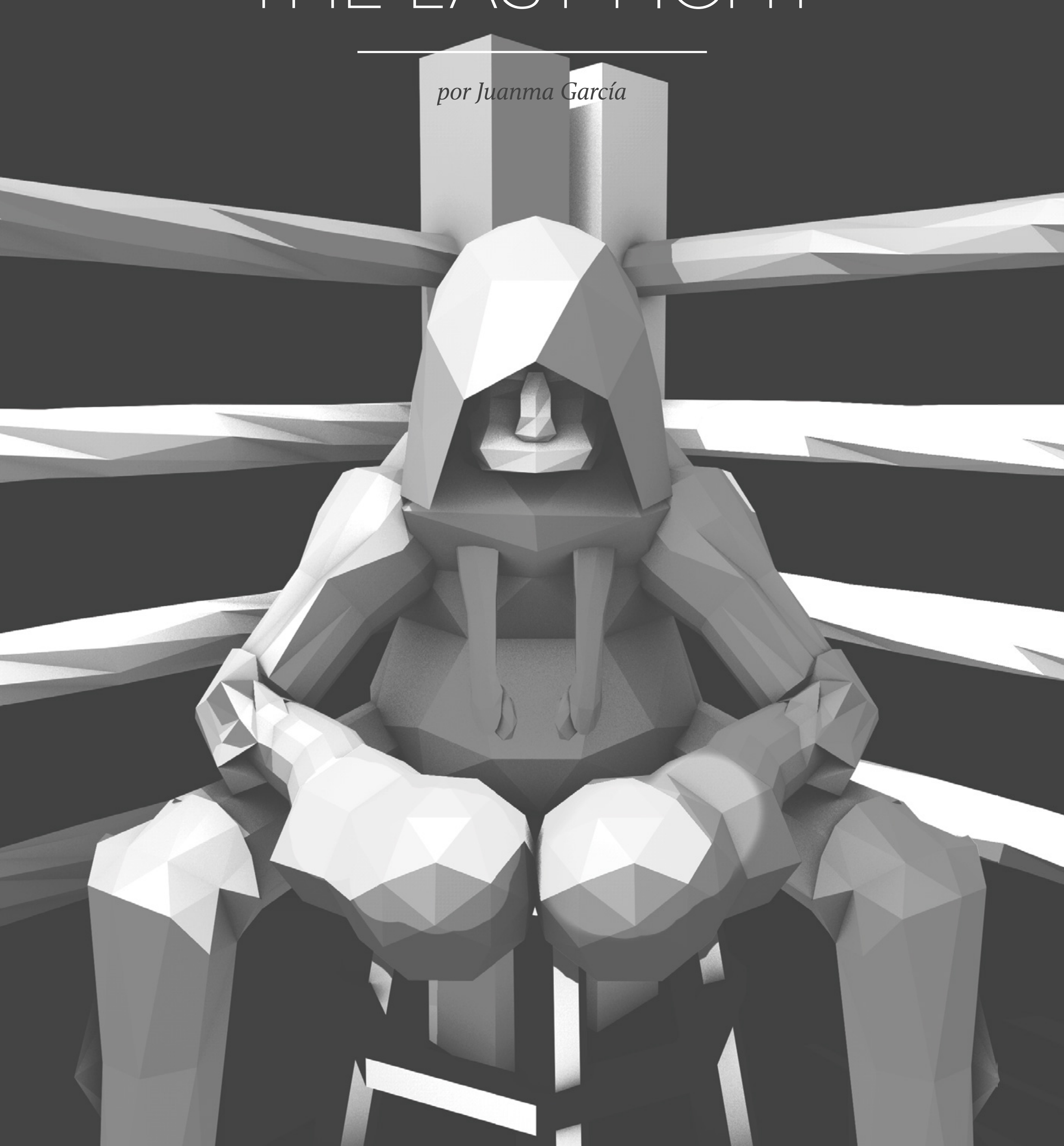
De la muerte de Technōs a la resurrección de Kunio-kun

Technōs Japan desapareció en 1996 pero sus propiedades intelectuales no cayeron en el olvido, sino que cambiaron de manos. Million Co., Ltd. aparecía como contenedor y depositario de nuda propiedad y usufructo de todas las licencias de la compañía, y bajo su manto se editaron, ya entrados en el siglo XXI, varios recopilatorios, algunos *remakes*/secuelas y también títulos no relacionados directamente con Kunio. En 2015, y tras haber desarrollado algunos títulos de la franquicia, Arc System adquirió los derechos para tratar de devolver lustre a los clásicos. Por el momento, los títulos para 3DS tienen difícil dar el salto a Europa, pero nunca se sabe.

Kunio, en definitiva, es más testosterona que 'Gears of War' y más competición que 'Overwatch'. O casi. Es la saga que todos los niños hubiéramos querido jugar del primero de sus *beat 'em ups* al último de sus escarceos deportivos y de la que, por diversas circunstancias, nos llegaron tan sólo unos pocos retales inconexos. Pero que 'Super Dodge Ball', 'Street Gangs', 'Nintendo World Cup' y, aunque algo menos, 'Crash 'n the Boys' sigan en la memoria colectiva no es sino el reflejo de la huella que dejaron en el medio, como cicatriz posoperatoria. Posiblemente porque no había nada igual para jugar con amigos en el salón de casa. Y porque, tras el pitido final, todo se queda en la cancha. Intercambiamos las camisetas con nuestros camaradas, nos damos amablemente la mano y, cuando se levanten del sofá, les atizamos en la nuca con una lámpara de mesa. Es violencia sana, y si no sana hoy sanará mañana. ¿Qué? Tampoco hay que ponerse así, nadie se ha muerto nunca por un par de caricias fuertes.

THE LAST FIGHT

por Juanma García



▶ ILUSTRACIÓN: KAREN NOVELO

Miraba aquellos guantes como quien mira perplejo su pasado, su futuro y su presente. No sentía miedo, ni presión: ni siquiera oía a mi corazón palpitar antes de la última batalla donde, quién sabe, podría caer desplomado al suelo sin posibilidad de victoria. Al fin y al cabo, todo el mundo me daba por muerto. Mike era un gigante, un muro complicado de derribar, y yo tenía la intención de ser un pequeño pero molesto insecto. No tenía miedo, sólo necesitaba concentrarme y quererme a mí mismo, confiar en mí si otros no lo hacían, sacar fuerzas de mis adentros.

Oí una voz a mis espaldas: dos minutos para salir a escena.

Seguí mirando aquellos guantes azules buscando en ellos la calma, el poder, la destreza y las ganas para poder demostrar al mundo quién era. Little Mac no era un cobarde que se fuera a rendir, aunque las circunstancias estuvieran en su contra. El boxeo me había enseñado en anteriores combates que lo importante es saber medir el tiempo, observar a tu rival y golpearle en su punto débil: el orgullo. No era momento de asustarse, llevaba toda la vida buscando una lucha como ésta. Esos guantes traían una fragancia lejana a aquella época donde entrenaba día sí y día también en el gimnasio con tal de ser el mejor boxeador de la historia. Recuerdo los pasos torpes que di ante mis primeros rivales, las palizas que me he llevado y que he dado, recuerdo al público aplaudiendo y jaleando mi nombre, y la primera vez que el árbitro me levantó el brazo como vencedor de mi primer torneo ante aquel fanfarrón llamado Mr. Dream. Todo el mundo se quedó sorprendido de que ganara aun teniendo todo en mi contra, tal como pasa en este mismo instante. Las reglas de la probabilidad son mi *punching ball* de entrenamiento, una sucesión de normas que se eliminan a base de constancia y esfuerzo.

La misma voz de antes sonaba un poco más nerviosa. Me anunció que quedaba un minuto para el combate.

Observé los guantes por última vez y los coloqué en mis puños, no sin antes realizar el ritual de besarlos con el fin de que la buena fortuna me ayudara. Tras esto respiré profundamente, me mantuve en silencio durante veinte segundos, y no pensé absolutamente en nada. Mi representante entró con la bata que debía llevar una vez más. Me vestí con ella y mi equipación. El locutor anunció mi nombre con gran orgullo, como si fuese un auténtico héroe; aunque, tal vez, aquella noche lo fuera.

Mi representante me deseó suerte. Dos guardaespaldas se colocaron justo detrás de mí. Emprendí mi marcha hacia el ring. El público se volvió loco mientras yo escuchaba a mi cabeza gritar que debía ganar aquella pelea. De fondo, algún insulto perdido entre los halagos, vítores y emoción por verme triunfar en aquel histórico combate. Tenía sed de conquista y a la vez los nervios me torturaban. Pisé el primer escalón y sentí una oleada de tranquilidad y confianza. De amor propio, incluso. Cuando nos colocamos en nuestra esquina del verdoso cuadrilátero, la música que me acompañaba quedó muda. Era el momento de que mi contrincante saliera de entre las sombras, dispuesto a ser pasto de mis facultades técnicas y físicas. El locutor anunció a Mike Tyson, y el público enloqueció como si tuvieran delante ▶



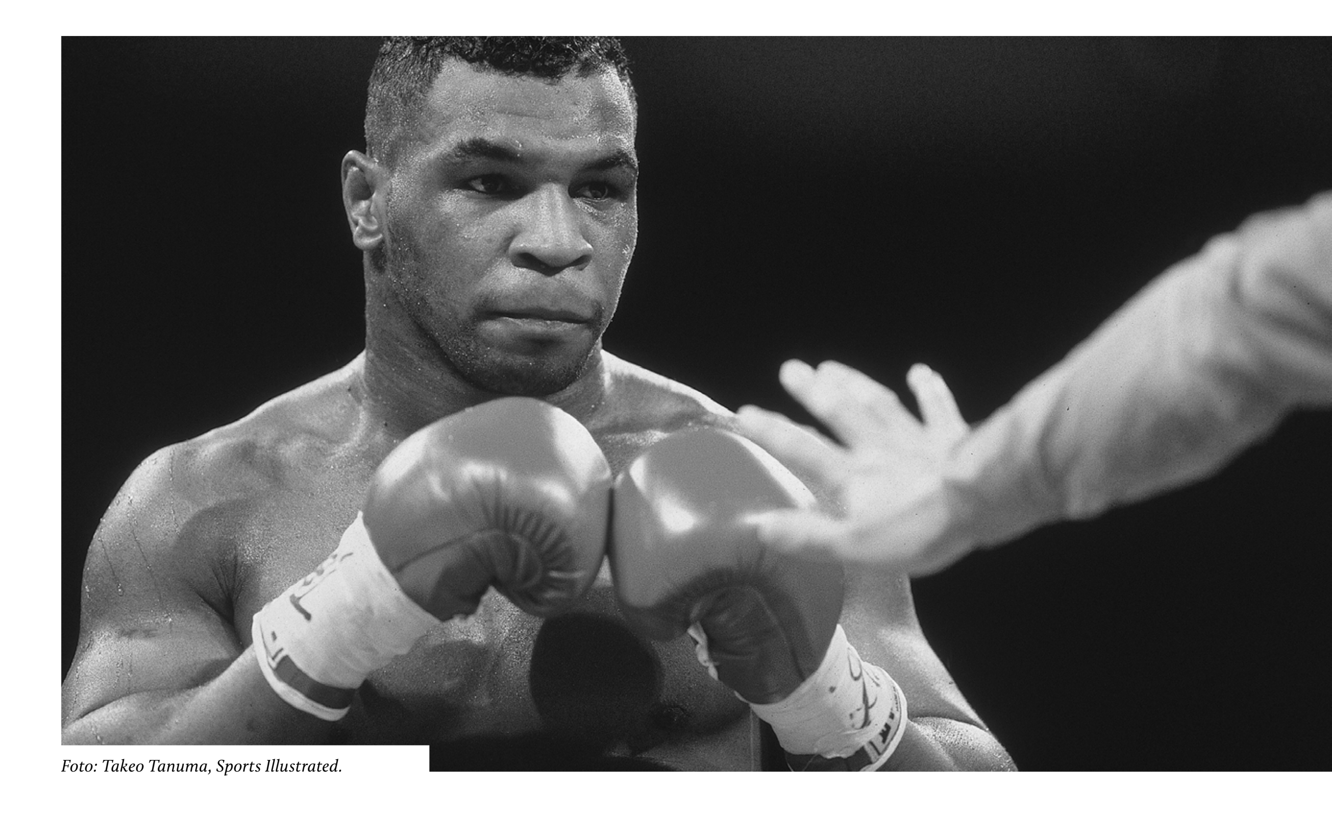


Foto: Takeo Tanuma, Sports Illustrated.

a una especie de deidad; una figura religiosa que estaba a punto de ser eliminada por la ciencia del *crochet* y el *uppercut*. Se acercó y me miró como un lobo a punto de devorar a su presa, pero esta piel se vendía cara. Le lancé una sonrisa y él mandó a sus preparadores fuera del ring. Hice lo propio, el combate era inminente. La sangre estaba lista para ser derramada. El árbitro, bigotudo y bajito, dio la orden para comenzar el primer *round*.

El primer golpe me vino con la intención clara de demostrar quién era el rey del baile. Mi pómulo sintió el dolor de miles de puñetazos en un solo impacto. Certero y directo, como un auténtico tiro en la cabeza. Enseguida sentí el impulso de seguir luchando y le golpeé fuertemente en la mandíbula. Aquel coloso de fuerza bruta lanzó una sonrisa y me miró como si yo fuera su juguete, su marioneta deportiva. Era la hora de las tortas. Encadenó dos golpes más contra mi cuerpo y lanzó un *crochet* que olía a victoria. Caí al suelo de golpe cuando el reloj tan sólo marcaba un minuto y cincuenta y dos segundos. Quedaba un minuto para el segundo *round* y Tyson me tenía en el suelo como un gusano a punto de ser aplastado. Saqué fuerzas, y el miedo a caer derrotado me hizo levantarme. Intenté regalarle un par de golpes en las costillas, pero tan sólo el primero logró alcanzarle. Más tarde recibí otro duro puñetazo en el mismo lugar donde yo, iluso de mí, intenté castigarle. Mi estrategia pasaba por sobrevivir hasta el segundo *round* y con fuerzas renovadas atacar sin descanso, esquivando su magnífica combinación con los brazos y aquel juego de piernas tan característico. Logré salir ileso y volví con mi representante para repasar una nueva estrategia. Debía danzar como una mosca y golpear como un mosquito, debía ser paciente y esperar a castigar su mandíbula. El tiempo de descanso había acabado y los dos nos dirigimos al centro del ring. Tyson me dedicó unas palabras que no pude entender demasiado bien, pero estaba seguro de que expresaban deseos de derrota para un servidor.

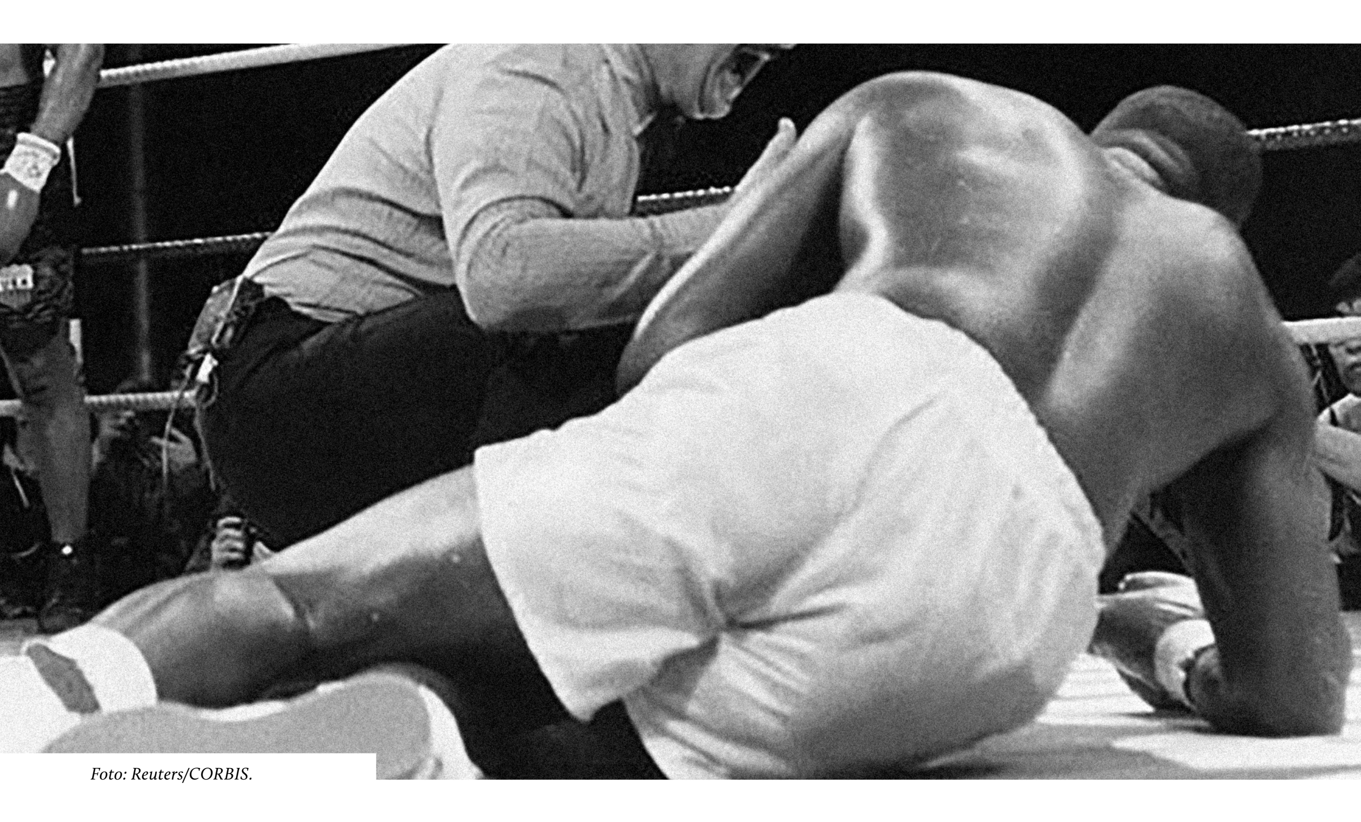


Foto: Reuters/CORBIS.

Entonces se hizo la oscuridad nada más empezar el combate. Esquivé el primer golpe, pero un puñetazo directo me derribó y mi cuerpo impactó contra el suelo. Empecé a sentirme mareado, ido, perdido, pero con la idea clara de que estaba en un combate de boxeo. Intenté incorporarme y volví a caer de nuevo. Levanté la vista y vi la fila de dientes de Tyson, que reclamaba su premio a la final más rápida de la historia. Un *round* completo y treinta segundos del siguiente. Oí perfectamente al árbitro entonar el número seis. Me quedaban cuatro para seguir siendo un superviviente, para recibir otro golpe más, para intentar ser campeón. Y, en los últimos segundos, resucité. Me hice fénix eterno que nace de nuevo, y paré la cuenta dos segundos antes de que el combate pudiera acabar. Tyson no esperó mucho, y se lanzó contra mí. Encadenó varios golpes mientras yo intentaba cubrirme torpemente y esquivaba su ferocidad con los ganchos. En un momento de despiste e ira, esquivé a la derecha y le asesté un golpe en la mandíbula a ese coloso boxeador. Los gritos de mi representante lo dejaban claro: esquivar como una mosca, golpear como un mosquito. Y eso hice durante una buena tanda de combinaciones. Encajaba cada golpe mientras esquivaba a un ritmo veloz y Tyson se desesperaba con la urgencia de ver pasar el segundo *round* y tatuarme puñetazos en la cara al comienzo del tercero. Pero aquello no podía ocurrir, no conmigo sobre la pista. No en mi sueño por conseguir la gloria del boxeador. Un minuto y veinticuatro segundos para el final del segundo *round*.

Oía gritos de ánimo, jolgorio a través de los golpes que estaba encajando a Tyson con total precisión. Él intentaba golpearme más fuerte todavía, yo le esquivaba de tal manera que parecía danzar en el ring una coreografía improvisada. Su mirada irradiaba ira, deseo de verme caer en la lona y de que no me levantara nunca más. La lucha se había convertido en una batalla por mi propia supervivencia. Tyson estaba agotado, y era mi momento. Empecé por devolverle el puñetazo en el pómulo ▸

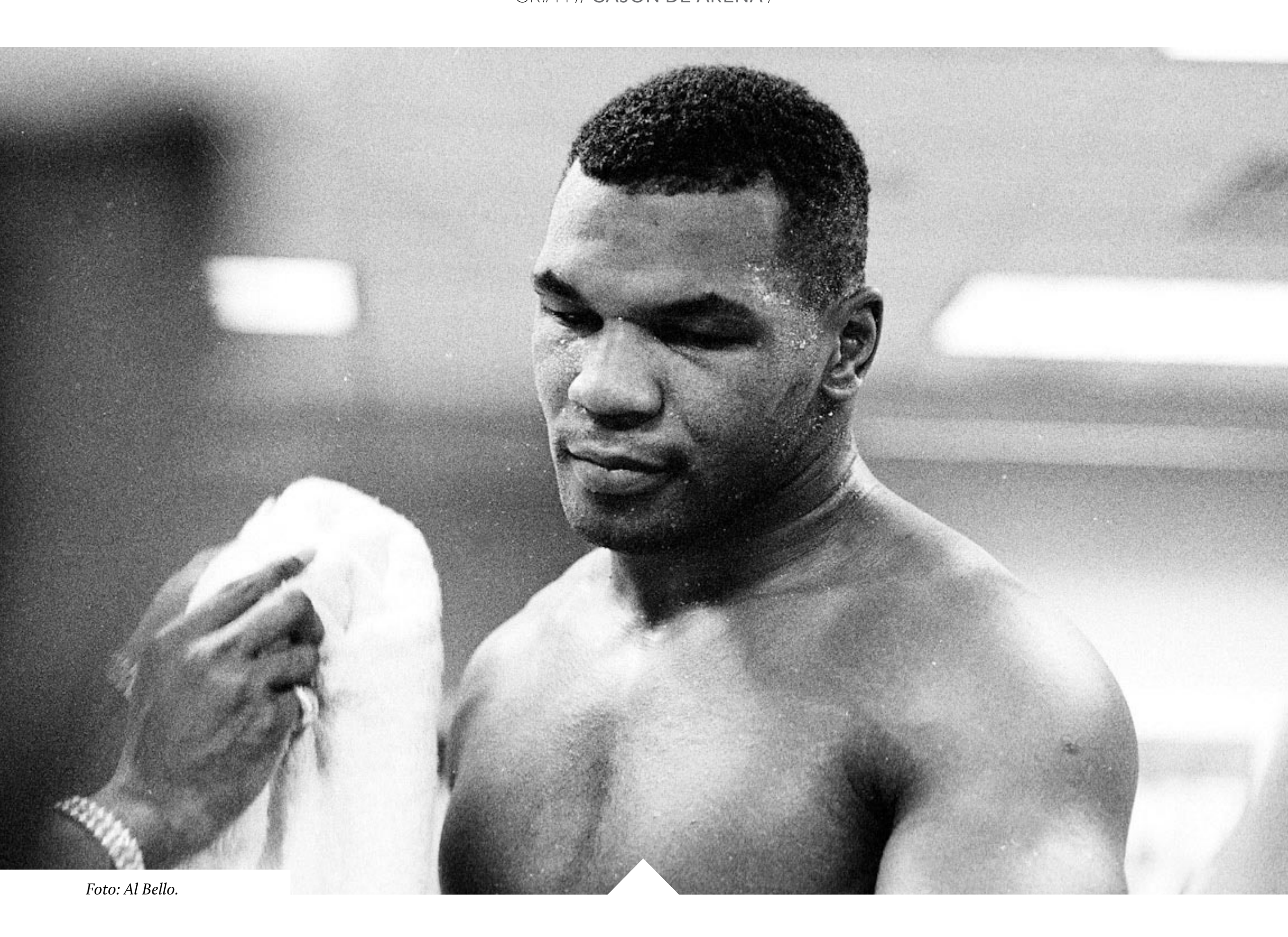


Foto: Al Bello.

que aún me seguía molestando, y la sangre empezó a brotar de su boca. Mis guantes azules habían adquirido pequeños destellos de venganza, de lucha, de fiereza, de espectáculo. Castigué con tres golpes seguidos su cara y noté un impacto en las costillas, que apenas me dolió de la concentración que había adquirido por las circunstancias. Golpe tras golpe, pasaban los segundos. Uno de los ojos de Tyson estaba hinchado, prácticamente era imposible que mi rival pudiera abrirlo. Golpeé su cara por última vez, y Tyson se precipitó al suelo inmediatamente. El choque de su cuerpo contra la lona sonó contundente, esclarecedor. El favorito había sido tumbado por la revelación del torneo.

Fueron los diez segundos más largos de mi vida, pero finalmente se agotaron, y los *flashes* de las cámaras se dispararon. El público, envuelto en un ambiente de locura, festejó mi victoria cargándome a hombros sobre el ring, y Tyson desapareció de mi vista, perdiéndose entre la multitud. Más tarde me enteré a través de una carta de que Tyson no me guardaba rencor y me felicitaba por la pelea y mi excelente técnica.

Mientras recuerdo aquella pelea y escribo esta extensa nota, aguardo en mi vestuario listo para comenzar de nuevo un torneo que tal vez sea interesante. Esta vez el favorito soy yo, y el novato espera en otro lugar listo a intentar sustituir mi liderazgo. Estoy preparado para todo lo que pueda venir, sea para bien o para mal. Un minuto para el combate. Un minuto para la última pelea de la temporada.



¿TODAVÍA NO NOS SINTONIZAS?

YO TENIA UN JUEGO

Conoce a Carlosblansa y súmate a la búsqueda del santo grial: ¡un juego que no consiga acabar!

Suscríbete en:
www.youtube.com/yoteniaunjuego



LA BELEZA ES FLUJO

REBOTA, REBOTA

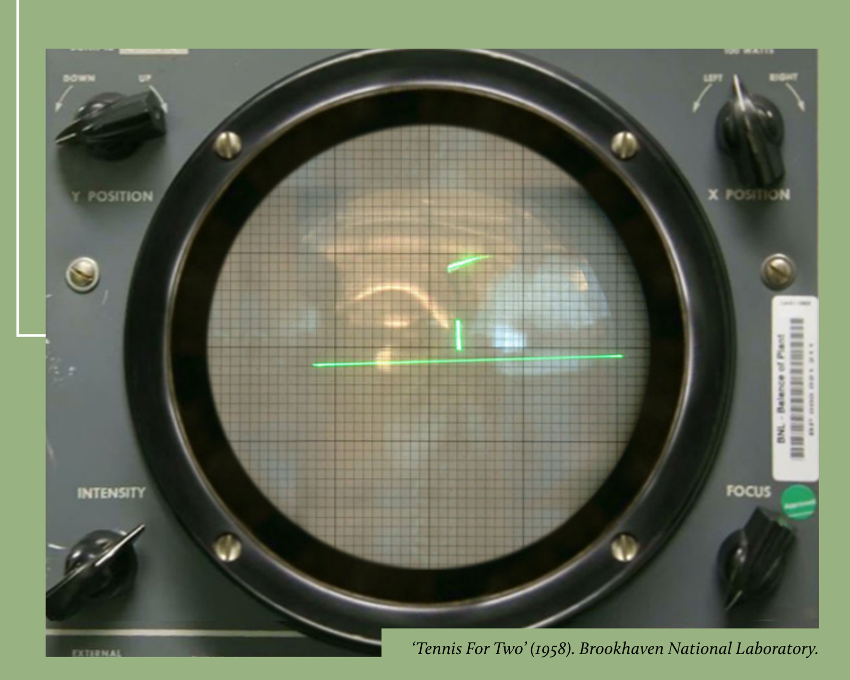
por Israel Fernández

En el tenis conviven conceptos enfrentados: placer y sacrificio. Técnica e improvisación. Silencio y bullicio. Resistencia y contundencia. Me enamoré del tenis en 2006, a raíz de un artículo publicado por David Foster Wallace en el New York Times: «Roger Federer as Religious Experience». Tal vez sólo me estaba enamorando de DFW. Hice mentalmente la coña con la canción de Enrique Iglesias, sonreí un poco y leí como no había leído en mi vida un texto deportivo. Sentí la belleza del tenis.

«La belleza no es el objetivo en los deportes de competición, pero son un lugar privilegiado para la expresión de la belleza humana»

Tennis for Two (1958)

Si obviamos los juegos de tablero —aquel simulador de damas creado por Arthur L. Samuel en 1951, en un IBM 701, o el celebérrimo 'OXO'—, el tenis fue el primer deporte practicado de manera virtual. Y multijugador. Pero el tenis traduce el binomio *jugador contra jugador* a *jugador frente a pelota*. No hay más. No matamos al enemigo, intentamos sobrevivir a nuestros errores. El grip escurriéndose de las manos, el cordado al máximo, y la arena pegada a los calcetines, las sillas de plástico contorsionándose, y un «¡OUT!» que te saca de tu trance. El tenis se puede reducir a dos palas y un punto blanco y seguiría funcionando igual. Su reto es claro, su recompensa ídem.
Dos pulsadores mecánicos para batear y un *knob* de giro infinito para desplazarse. Eso es todo lo que necesitó el físico americano William Higginbotham para poner, en 1958, un videojuego de tenis sobre un osciloscopio. La misma herramienta que medía el pulso a pacientes en hospitales, medía los reflejos de la plantilla del Brookhaven National Laboratory. Porque William quería crear un juguete, un entretenimiento para visitantes: un videojuego, con todas las letras. A través de amplificadores de señal, William logró que su juego simulara el rebote, la trayectoria, que cayese de chocar contra la red, determinar la resistencia al aire y las fluctuaciones de velocidad debido al arrastre sobre el suelo. El éxito fue tal que William decidió meterle un puñado de DLC gratuitos, con niveles de gravedad simulada de otros planetas. Finalmente, 'Tennis for Two' acabó desmontado y sus componentes sirvieron para otros propósitos. Su ADN fue disuelto en el tiempo hasta que, en 1978, una guerra de patentes contra Ralph H. Baer lo resucitó. Para desgracia de Baer, porque salió perdiendo. Un *break* en toda regla.



'Tennis For Two' (1958). Brookhaven National Laboratory.

Pong (1972)

Cambiamos de ángulo, a vista de pájaro. Y viajamos catorce años hacia delante. 'Pong' fue otro ejercicio de diseño, otro divertimento intelectual, en este caso del ingeniero de Atari Allan Alcorn a las órdenes de Nolan Bushnell. También se las vio con la empresa de Ralph H. Baer, aunque esta vez el triunfo fue para este último. Y sólo a medias, tras un dilatado proceso legal de esos que afean cualquier ilusión. En septiembre de 1972, Magnavox presentó Odyssey, la primera videoconsola de la historia. Y sí, entre sus juegos, había un 'Table Tennis'. Tanto daba; el éxito de 'Pong', lanzado el 29 de noviembre de 1972, fue tal que Atari ganó el *set* sin des-



Gabinete de 'Pong' firmado por Allan Alcorn. Exhibición 'Golden Age of Video Games' en Neville Public Museum (Green Bay, Wisconsin). Foto: Chris Rand.

peinarse. Ya en 1977, con Magnavox Odyssey 3000, la empresa le devolvió la pelota con su 'Hockey', un clon afortunado que apenas aportaba novedades frente al juego de Alcorn. ¿Y por qué estamos hablando de uno y no otro? Sencillo: su impacto fue el detonante de plagios y versiones mejoradas. Tal vez Bushnell fuera un cretino, pero Alcorn ni siquiera replicó la circuitería de 'Table Tennis', sino que incorporó palas, subdividiendo cada lateral en ocho segmentos. La velocidad y el punto de rebote alteraban la dirección de forma dinámica: si la pelota chocaba justo en la esquina del palito simulaba una bola picada, cerrando el ángulo. Y es en esas variables donde el videojuego toma forma, donde pasa de mero ensayo tecnológico a obra viva: el poder del movimiento, la incertidumbre de la aleatoriedad.

Match Point (1984)

Tres juegos, tres puntos de vista. ZX Spectrum parió un hito en tiempos donde los juegos eran bobos e infantiles, una obra



estilizada, inteligente —con una IA retadora—, un juego sin trampas visuales, sólo tú y tu pericia al Sinclair Keyboard. Esta pieza de Psion Software aún hoy funciona: la sensibilidad con la que se emula el cansancio, el rebote y la velocidad realmente llegan a desgastar nuestro cuerpo y nuestra mente. No hay zona cómoda, 'Match Point' quiere que pelees cada bola como si estuvieses a pie de pista. Y, sobre todo, es bello. ¿Qué es la belleza en un ambiente *chiptune*, en 48K y colores planos?

Pues su silencio. Era un juego que te dejaba menos espacio para pensar pero más facultades para jugar. Si hasta ahora todos los videojuegos se limitaban a imitar a 'Pong' con simples *skins* cosméticos y cambios de perspectiva, 'Match Point' alimenta la simulación deportiva: banquetas, público mirando a uno y otro lado, el júbilo de la victoria, un estricto juez de línea y los queridos recogepelotas. Porque el realismo no es sólo una cuestión visual, sino muscular. Es un flujo cinético. ▶

> *«Belleza cinética. Su poder y su atractivo son universales. No tiene nada que ver ni con el sexo ni con las normas culturales, sino con la reconciliación de los seres humanos con su propio cuerpo»*



Super Tennis (1991)

Uno de los principios básicos que aprende todo animador digital es el de la acción-reacción entre las fuerzas que afectan a un objeto en movimiento: gravedad, fricción, masa, atmósfera. La aceptación de que todo objeto está vivo a nivel molecular y como tal debe ser animado. Acompañando el lanzamiento de SNES en Estados Unidos, 'Super Tennis' se presentó como un prodigio técnico: ninguna partida era igual. El esquema era sencillo —● botón amarillo para raquetazo normal, ● botón rojo para cortar la bola, ● botón azul para un *passing-shot*—, pero jugar en *hard* (cemento), *lawn* (césped) y *clay* (tierra batida) era jugar en tres escenarios radicalmente distintos. La gracia estaba en ese Circuit Mode, donde debíamos puntuar positivamente en los diferentes torneos para escalar posiciones. Haciendo uso, al igual que su coetáneo 'Super Soccer', del popular sistema de procesamiento gráfico Modo 7, 'Super Tennis' se veía bien y se jugaba mejor. Entre los veinte personajes, diez femeninos y diez masculinos, teníamos caras conocidas como *Sancho* —versión sin licencia de Sánchez Vicario—. Una pena que este padre de 'Mario Tennis' cayese al olvido por no recibir continuaciones. Lo que hizo Tokyo Shoseki, editora de libros de texto, supuso una verdadera lección deportiva.

> «EL TENIS SE PIENSA VARIAS JUGADAS POR DELANTE, COMO EL AJEDREZ. NO SE DEJA NADA ATRÁS, ACASO AL RIVAL DERROTADO»

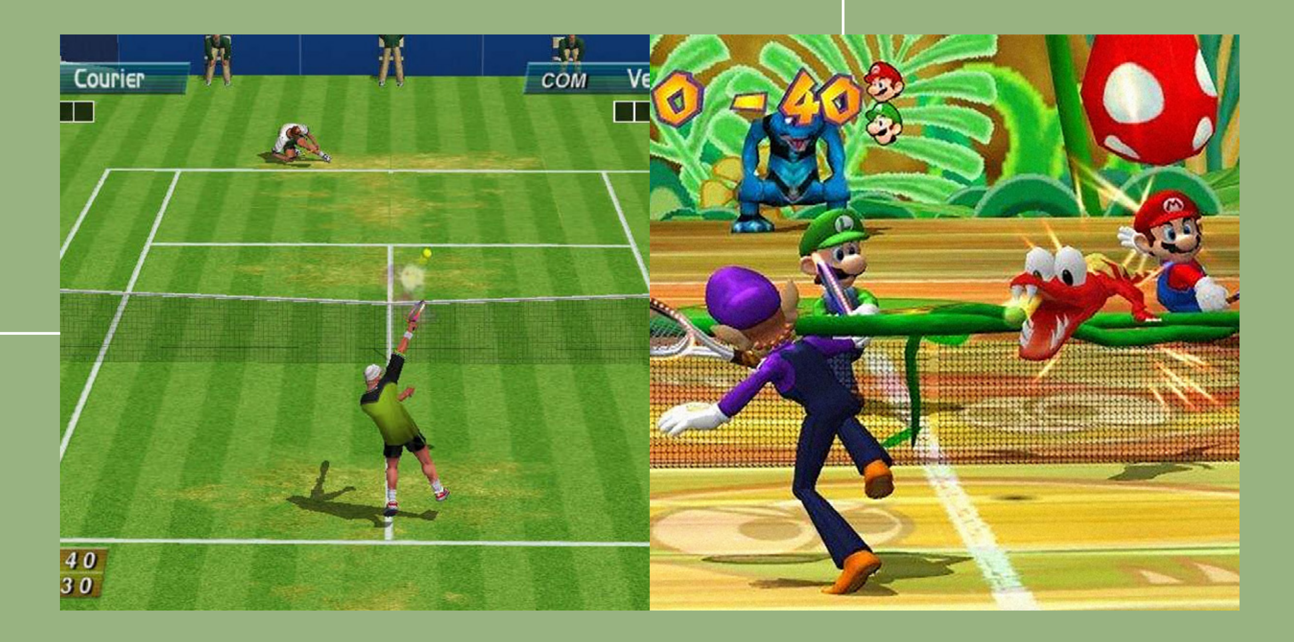
Virtua Tennis (1999)

Hubo un tiempo donde el prefijo Virtua era casi como un sello de garantía. Lo que sentí al jugar a este monstruo de Sega —la versión comercial de Dreamcast en 2000, no su muy superior versión *arcade*— fue idéntico a mi primera partida

en 'NBA 2K11': un estallido de adrenalina escapando por los ojos. Emanaba esa profesionalidad que colgaba la coletilla del juego: Sega Professional Tennis. Aún no me gustaba el tenis, pero podía sentir que algo especial estaba sucediendo entre aquellos chirridos de zapatilla y ¡ahs! y ¡ohs! de agobio, algo físico. 'Virtua Tennis' hacía uso de la placa Sega NAOMI, un portento que dejaba en muy mal lugar a cualquier videojuego de la época. No sólo se convirtió en la segunda saga más prestigiosa del género —si 'Top Spin' es Federer, este 'Virtua Tennis' es Nadal: menos completo aunque más *arcade* y atractivo ante cualquier profano— sino que llevó las licencias de este deporte a una escala comparable con los 'FIFA' de Electronic Arts o los 'F1' de Codemasters. 1999 fue, de hecho, un año muy disputado en el tenis, anticipo de lo que vendría en su contrapartida virtual: Agassi quedó primero gracias a los puntos del Roland Garros y el Open USA, pero Pete Sampras se llevó Wimbledon y la Tennis Masters Cup. Mientras tanto, Kafelnikov venció el Abierto de Australia, dejando una tabla inusualmente igualada, sin *números 2*.

Mario Power Tennis (2004)

¡Y en tu culo explota! Si has leído el título de este especial, sí, llevaba tiempo queriendo decir esto. Este juego resume el paradigma del diseño en Nintendo: de apariencia ingenua y maldad lúdica, pletórico de guiños y un agujero negro para jugar a dobles durante toda la tarde. La definición gráfica de «balonazo en la entrepierna». El desarrollo, para GameCube, nació de una batalla entre los hermanos Takahashi (Hiroyuki y Shugo), presidentes de Camelot y padres de la saga 'Golden Sun'. Eran como el ying y el yang del diseño. Uno quería un juego sobrio y sereno, otro un estallido de color y un *collage* de ideas, que aún hoy aplica. Siguiendo la estela de 'Mario Golf: Toadstool Tour', éste es el juego que recomendaría a cualquier usuario que quisiera entrar en el género. Sencillo y adictivo, publicado más como obligación que con intención creativa, Nintendo sólo ha sido capaz de superar la cabriola *pixaresque* a través de 'Wii Sports', el demiurgo de Wii al que le debemos más de lo que nos creemos. Y no por la frase gastada del *usuario casual*, sino por su contrario: lo bien que funcionaba con el usuario *hardcore*. Juégalo y me cuentas, cuando recuperes la respiración. ▸



> *«La genialidad no es replicable. La inspiración, sin embargo, es contagiosa y multiforme; el mero hecho de presenciar de cerca cómo la potencia y la agresividad se hacen vulnerables a la belleza equivale a sentirse inspirado y —de una forma fugaz y mortal— reconciliado»*



Table Tennis (2006)

Si has jugado al pequeño simulador de tenis de 'GTA V' habrás detectado un detalle inocuo: es perfecto. Es un juego de tenis tan completo que podría pasar como descargable independiente. Que Michael tenga detrás de su mansión una cancha es un pretexto catedralicio para que los chicos de Rockstar nos recuerden que aman este deporte —y ya no éste, sino uno aún más desquiciado, a juzgar por la serie anime ídem: el ping-pong—. Éste es uno de esos ejemplos de por qué los creativos deben dar rienda suelta a sus filias, una licencia en la que once tipos se curten el cuero hasta quedar exhaustos. 'Table Tennis' te escupe a la cara toda su jerga universitaria de bolas liftadas y servicios cerrados. Si el grip se considera una extensión casi líquida del brazo, la pala es más aún, el muro analógico donde confrontan las esperanzas y los anhelos fracasados. En catorce metros por siete se esconde toda la belleza y la indignidad de un deporte que, por pequeño, se concede excesos exhibicionistas, lejos de miradas juiciosas. Igual por eso es un éxito en Japón. Con tres simples barras de control (efecto, potencia y precisión), Rockstar te lleva de la mano en un *tour* por el género, que comenzó siendo mímesis y ahora es catarsis.



Top Spin 4 (2011)

Nunca antes se ha visto tanto tenis como ahora. Según cifras de la ATP World Tour, el 2015 arrojó novecientos millones de espectadores, mientras que este 2016 ha dejado, hasta el verano, mil cien millones de televidentes. Sin embargo, los videojuegos quedaron enterrados en la anterior generación. 'Top Spin 4' es el testigo —junto a ese apéndice de EA llamado 'Grand Slam Tennis'— de un tenis limpio, refinado, la transformación de un objeto digital en una escultura de Bernini. La historia de 'Top Spin' nació con una pequeña desarrolladora francesa, hogar de Babolat, PAM Development, finalmente fagocitada por 2K. Con cada entrega fueron perfeccionando ética y estética, retorciéndose en ese efecto Magnus que crean algunos objetos de culto en torno a ellos. Ésta cuarta, diseñada por 2K Czech con motor de la propia PAM, domina la perspectiva, el movimiento, los principios físicos y la belleza mortecina de los cuerpos sudorosos. 'Top Spin 4' reduce su paleta de opciones al Modo Exhibición, Carrera y Rey de la Pista y la Academia Top Spin, el pulmón del juego. Y con esta sencilla baraja marca el mejor simulador habido hasta la fecha. ¿Qué nos queda? Sentirnos aliviados.

Poco antes de morir, DFW dejó esta pieza de periodismo deportivo que he ido deshojando. Como habéis comprobado, el de Ithaca (Nueva York) no hablaba de tenis, sino de belleza, la huída y no encontrada, sangre rediviva alimentando un último aliento. Con él se fue una parte y, como un luto no celebrado, los videojuegos del género han enmudecido casi un lustro. Se dice que un mal partido —que no un mal juego— es aquél que acaba en el tercer *set*, con un dominio incontestable. El tenis es más excitante cuando se acerca a una sesión de ajedrez maratoniana, cerebral. Para Foster Wallace, Federer era Apolo y Nadal, Dionisio, el más bello amante de la armonía frente al éxtasis carnal. Dos perfiles en un mismo cuerpo, como Jano. Jugar es celebrar, una unión elusiva entre goce y reto. La naturalidad impasible que permea cada partido delinea el contorno, ya presente en los primeros videojuegos de la historia, de lo que es el futuro: un *perpetuum mobile*, nunca hacia adelante, sino de un lado para otro. Eternamente.



Fight Night Champion / EA Canada / 2011 / PS3, 360

Contra las cuerdas

Si algo nos ha enseñado la mitomanía del boxeo —‘Toro salvaje’, ‘Rocky’, ‘Alí’— es que pocas veces un combate se resuelve por la fuerza bruta: pega, bloquea y aguanta, pero nunca des un asalto por perdido. Deforma la piel desnuda como barro primigenio, hasta que la campana sea un eco de sirenas llamando a Ulises. En ‘Fight Night Champion’ el *stick* derecho posee dieciséis movimientos posibles. No somos héroes, ni siquiera haremos fortuna —podemos elegir hasta cincuenta y ocho grandes nombres, repartidos en ocho categorías—. Peleamos por subir una noche y otra, y una más. El ring es nuestra iglesia y el público los feligreses. Dejad que Andre Bishop predique la palabra a través de sus guantes. La voz del músculo.


JB

MARK TURMELL

BOOM-SHA-KALAKA!

Los años 90 fueron mágicos para los aficionados del baloncesto, con la NBA convertida en un firmamento de estrellas cuyo mero nombre enardecía a los fanáticos: Michael Jordan, Shaquille O'Neal... ¿Mark Turmell? ¿Qué tenía que ver un diseñador de videojuegos blanco de Michigan con los astros de la cancha? Mucho, en realidad, pues él fue la principal cabeza pensante detrás del juego que logró la rara hazaña de hechizar a los aficionados al básquet y atraer a los que pasaban varios pueblos del deporte.

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN

por Pablo Saiz de Quevedo



EL AUTOR

Los noventa fueron años de baloncesto, más todavía que los ochenta; también fueron años de otras cosas, claro, pero ninguna fotografía de la cultura popular de aquellos tiempos está completa sin los saltos en pos del aro de Air Jordan, Shaq, Pippen o Hakeem Olajuwon. Ganaban partidos, anunciaban zapatillas deportivas, protagonizaban películas y prestaban su imagen a videojuegos que hoy día parecen fruto de una alucinación febril. Pero lo que de verdad gustaba, tanto a los jugones amantes del básquet como a los maniáticos del baloncesto con querencia por echar unos vicios en recreativas o consola, era encarnar a sus héroes en la cancha, driblar con ellos a los contrarios, romper tableros con espectaculares mates y disfrutar en general con la fantasía de ser uno de los astros del firmamento de la NBA por un rato.

Y, en ese rincón de la foto de la cultura popular noventera, hay un detalle que no puede faltar: el de una cabina de máquina recreativa voluminosa, adaptada para cuatro jugadores, que porta con orgullo el símbolo de la NBA y que, a través de excitantes *demos* de juego punteadas por la ocasional imagen de dos sonrientes animadoras, pretende incitar a *fans* y profanos por igual a que dejen unas monedas en su ranura y disputen un partido en la mejor liga del mundo dedicada al deporte inventado por James Naismith. Fue aquél uno de los mayores éxitos de la entonces pujante Midway, y en gran medida hay que agradecérselo al hombre que lideraba el equipo que lo hizo realidad: un nativo de Bay City, una pequeña ciudad de unos cincuenta mil habitantes situada en Michigan, cuya infancia y juventud estuvieron marcadas por su timidez y por su precoz interés por las computadoras, y que con apenas la mayoría de edad cumplida ya ganaba más dinero que su padre. Su nombre es Mark Turmell, y la historia que le llevó a crear 'NBA Jam' comienza aquí.



Foto: http://killscreen.com

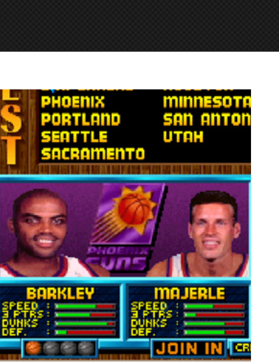
1. Here's the tip!

Cuando Mark Turmell era un adolescente, allá por comienzos de los ochenta, su sueño era ser dueño de una de las franquicias de la NBA. No era distinto de los sueños grandilocuentes que muchos tienen a esa edad, excepto por un detalle: en su caso, estuvo a punto de hacerse realidad. En parte era porque los equipos de aquellos tiempos todavía no se habían convertido en máquinas de hacer dinero con un precio multimillonario; en parte porque, como quien no quiere la cosa, Mark Turmell tenía una fuente de ingresos que le permitía acariciar ese sueño, a una edad en la que la mayoría de los mortales aún pagábamos nuestros caprichos con la semanada que nos daban nuestros padres.

Las computadoras habían entrado en su vida en 1979. Mark había convencido a sus padres, un gestor de nivel medio en Chevrolet y un ama de casa, de que metieran el nuevo invento de moda en casa, tras un proceso de negociación que debió de ser tan tenso como las conversaciones entre equipos por ver quién



Foto: http://giantbomb.com



Estadísticas, estadísticas

Las estadísticas no estaban presentes de manera explícita en el juego en sus primeras versiones. La gente tenía que guiarse por su conocimiento de los jugadores reales de la NBA, lo que a veces llevaba a asumir ideas erróneas, como que Shaq no era buen lanzador de triples. Al darse cuenta, Turmell y su gente incluyeron en las siguientes versiones de la máquina las puntuaciones de cada jugador en los aspectos principales del juego, observables desde la pantalla de selección de equipo; primero como barras de colores rojos y verdes, y luego como números en versiones posteriores como la 'Tournament Edition'.

se queda con el jugador estrella de la última temporada universitaria; no todas las economías podían afrontar los 1400 dólares de desembolso que comportaba el Apple II con unidad de cinta al que aspiraba el joven Turmell, y que no venía con el monitor incluido. Fuera porque Mark Turmell tenía labia de vendedor de coches usados o porque la suerte le sonrió, consiguió salirse con la suya.

A partir de entonces, buena parte de las horas muertas de Mark Turmell se concentraron en el sótano de la casa. Era aquél un lugar terrorífico para el joven aspirante a programador, que vivía con el temor perpetuo de que algo saliera de los rincones oscuros y le agarrara; y ello, a pesar de que era un lugar de lo más normal para los hogares unifamiliares suburbanos de la época, con su propia televisión y alfombra, no muy distinto del sótano en el que los jóvenes protagonistas de 'Stranger Things' jugaban sus partidas de rol. El caso es que la computadora estaba allí, y a Mark no le quedaban más narices que apretar los dientes, bajar las escaleras, y rogar porque ese día el Hombre del Saco estuviera, una vez más, ausente por descanso. ¿Cómo, si no, iba a ser capaz de programar los juegos con los que soñaba?

Todos los padres quieren para sus hijos una vida mejor que la que ellos han tenido que vivir, incluso si eso significa no tener en cuenta las inclinaciones de su vástago. Los de Mark querían que fuese abogado, pero el joven vislumbraba otra posibilidad de futuro entre los golpes al teclado de su Apple II. Con los 18 años a la vuelta de la esquina, en 1981, dio el que sería el golpe de efecto definitivo contra las sugerencias de sus padres, en la forma de un *shooter* primigenio para Apple II llamado 'Sneakers': nada calla las bocas de los que dudan de tus posibilidades como crear algo y empezar a recibir, cada mes, cheques por valor de diez mil dólares en concepto de *royalties* antes siquiera de tener la edad legal (veintiún años en los Estados Unidos) para beber alcohol.

Aquel temprano éxito sirvió para algo más que para llenar el bolsillo de Mark. Un día, encontró en su buzón una invitación para asistir a la boda de Steve Wozniak, cofundador de Apple; cosa bastante extraña, porque Mark Turmell nunca había visto en persona al susodicho. El misterio ▸



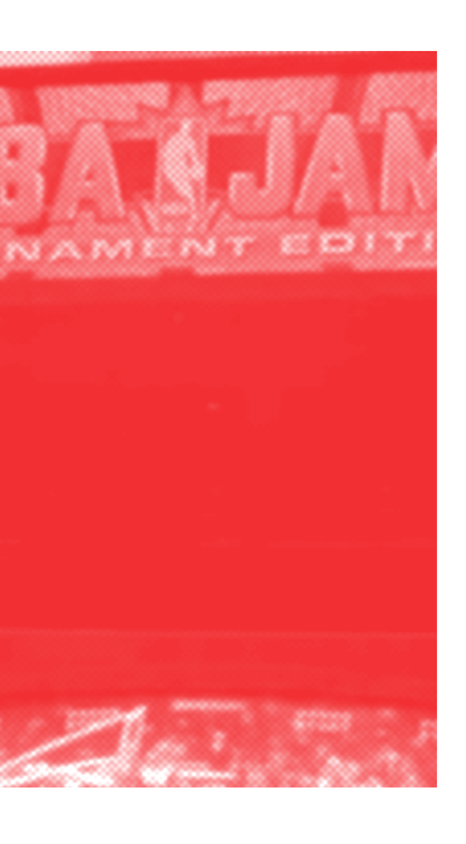
tras la invitación se lo explicó Wozniak durante el festejo: al parecer, ‘Sneakers’ había amenizado su convalecencia hospitalaria tras un feo accidente con una avioneta Cessna, y como Wozniak quería estrechar lazos con los programadores que estaban ayudando a hacer grande al Apple II y crear un sentimiento de comunidad entre ellos, ¿qué mejor manera que invitándole a su casamiento?

No fue la única vez que Turmell se juntó con los futuros titanes de la informática, por cierto. Ahí está la vez en la que un entonces casi desconocido Bill Gates quiso tentarle para que se uniera a la pequeña compañía que acababa de crear. Turmell, con su tiempo ocupado en aquel entonces en hacer cartuchos para Atari junto a David Crane, tuvo que declinar la oferta. En el caso de otra persona, este suceso sería uno de esos chascarrillos amargos que los perdedores de la vida hacen sobre las oportunidades perdidas, un «si lo llego a saber, me falta tiempo para decirle que sí»; en el de Mark Turmell, lejos de ser motivo de mofa o conmiseración, es un elemento más de su leyenda, uno de esos momentos *thug life* que la imaginación de los *fans* reconstruye con banda sonora de *gangsta rap* y que engrandece la leyenda de su protagonista.

Porque la leyenda de Mark Turmell estaba por escribir su capítulo más brillante, y éste iba a tener que ver con su amado baloncesto.

2. He's heating up!

Parece mentira pensarlo pero, allá por 1993, cuando los videojuegos llevaban décadas siendo parte del paisaje cotidiano de la juventud en recreativos y consolas, casi no existían juegos dedicados al baloncesto que hubieran llevado a los equipos reales de la NBA a la cancha digital, y ninguno que lo hubiese hecho en las recreativas con el beneplácito expreso del poderoso organismo deportivo. La NBA no veía con buenos ojos que su marca apareciese por los salones de juego, que por aquellos tiempos tenían una no del todo inmerecida fama de lugares de vicio, perdición y personajes de



dudosa catadura moral. Para un subgénero con amplia tradición en las salas de máquinas desde el 'Double Dribble' de Konami, aquello era una tragedia.

En aquella época, Midway seguía siendo toda una potencia en el género de las máquinas recreativas, y el hogar de Mark Turmell desde 1989, tras pasar por Activision y trabajar en el inusual proyecto NEMO en Hasbro. Como programador jefe, Turmell había cosechado un gran éxito con 'Smash TV', pero su intento de repetir la jugada con 'Total Carnage' se había quedado lejos del objetivo mínimo de dos mil unidades vendidas. Midway necesitaba que su siguiente recreativa fuese un éxito, y él necesitaba demostrar que seguía teniendo el toque de oro. La clave, a su juicio, estaba en crear una máquina que atrajese al gran público, eso que años después etiquetaríamos como jugadores *casuales*.

Daba la casualidad de que, poco tiempo atrás, Midway había tenido cierto éxito con un gamberro juego de baloncesto llamado 'Arch Rivals', un 2 vs. 2 de gráficos caricaturescos y en el que las reglas sobre faltas y juego limpio eran mucho más relajadas que en el deporte normal; un título tan exitoso que había conocido conversiones a consolas, y hasta una imitación en clave callejera por parte de Konami llamada 'Punk Shot'. Unamos a eso el éxito que Midway estaba teniendo con 'Mortal Kombat' y sus gráficos digitalizados. En la mente de Turmell, todas las piezas encajaron como un guante: ¿qué mejor manera de atraer a la gente a una máquina que basarla en la sólida jugabilidad de 'Arch Rivals', pero con gráficos digitalizados? La pieza que faltaba del puzle la aportó el entonces presidente de Midway, Neil Nicastro, que al pasarse un día por las oficinas a ver el prototipo dijo: «No puedes poner la cabeza genérica de un tío ahí. ¿Por qué no podemos hacer la licencia?».

No hacía falta que dijera de qué licencia se trataba; no a Turmell, cuyo sueño de poseer su propio equipo se había frustrado por muy poco, y que ahora veía una especie de segunda oportunidad para conseguirlo en espíritu. Tan sólo había que convencer a la NBA de que les diera su beneplácito; algo que era, sobre todo, cuestión de convencerles de que las recreativas eran algo más que carne de un local sucio y siniestro de Times Square con pandilleros y *camellos* acechando entre sus cabinas de juego. Cuando mandaron a la NBA un VHS con imágenes del prototipo del juego y se encontraron la previsible negativa de la asociación, Turmell y su equipo respondieron con una hábil finta: un segundo vídeo, mostrando los restaurantes familiares, boleras y demás lugares de ocio sano en los que estas recreativas eran tan habituales en aquellos tiempos. Ante este segundo vídeo, la hostilidad inicial de la NBA se suavizó hasta el punto de dar su visto bueno al juego.

A partir de ahí, tocaba el trabajo duro: diez meses de sudar ante el teclado, programar a los jugadores estrella de los veintisiete equipos de la NBA en su temporada 92-93, y establecer las mecánicas de los lanzamientos, rebotes y mates; con éstos últimos, al toquetear las variables de velocidad y altura al alza, Turmell y su equipo descubrieron que el efecto era tan poco realista como impresionante, y eso les hizo decidir que el realismo podía quedarse en el banquillo para esa ocasión. Junto a él se quedaban también las reglas habituales de *fueras* y faltas: las únicas infracciones serían la de los veinticuatro segundos de posesión del balón y la de guardar la canasta en plan portero de fútbol, y aunque la violencia en el juego sería mucho ▸

menor que en 'Arch Rivals' —recordemos que en aquél era de lo más normal arrearle un puñetazo al contrario para quitarle la pelota—, el juego resultaría ser más bronco y sucio que en los partidos normales de la liga. Normal: en el fondo, los partidos de 'NBA Jam' eran una *pachanguita* de básquet, pero llevada a los estadios multitudinarios y protagonizada por jugadores del máximo nivel mundial.

El trabajo acabó dos meses antes de lo previsto, reportando al equipo liderado por Turmell un 20% en los *royalties* que cosechara el juego; un incentivo jugoso, pero que ni ellos mismos sospechaban hasta qué punto les iba a llenar los bolsillos. O quizás sí lo sospechaban. Lo único claro era que, cuando 'NBA Jam' abrió en sus primeros salones recreativos, lo que se desató fue una fiebre epidémica por el juego.

LA OBRA

3. He's on fire!

Lo de fiebre epidémica no es ninguna exageración: durante la primera semana de 'NBA Jam' en las calles, unos recreativos de Chicago tuvieron que apagar la máquina a causa de las peleas que se desataban por el privilegio de jugar en ella, y el contenedor de monedas de la recreativa en muchas de sus localizaciones tenía que ser recaudado casi a diario para que no se desbordara. El juego era desde el primer instante una licencia para imprimir dinero, hasta el punto de que Midway vendió veinte mil cabinas de la máquina, las cuales llegaban a superar los dos mil dólares semanales de recaudación en algunos emplazamientos, y a superar en una de ellas el récord mundial de beneficios logrados en ese período de tiempo con 2468 dólares. Shaquille O'Neal, que en el juego salía como jugador del Orlando Magic, era tan fan del juego que se compró dos recreativas del mismo, una de las cuales tenía

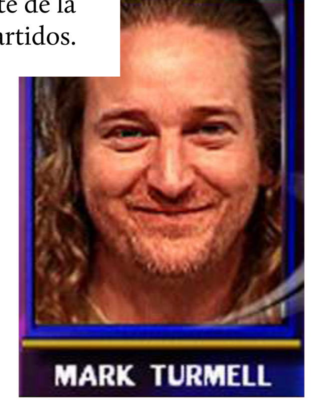


en casa; la otra viajaba con él y sus compañeros de equipo cuando iban a jugar a otras ciudades.

No se les puede culpar por ello: aun después de más de dos décadas de avances en la tecnología, 'NBA Jam' conserva su *frenetismo* y su diversión, jaleados por una banda sonora *pseudofunky* y un comentarista vociferante que nos contagia su excitación con cada «SHOOTS THE BALL FROM THE OUTSIDE!» cuando lanzamos un triple, cada «HE'S HEATING UP!» y «HE'S ON FIRE!» cuando encadenamos canastas seguidas, cada «NO GOOD!» cuando un tiro rebota en el aro sin entrar, y cada rebote, contraataque o robo de balón. Siempre con mayúsculas y exclamaciones, porque no existe otra manera de narrar los partidos en este *2 vs. 2*, y nadie lo querría de otra manera.

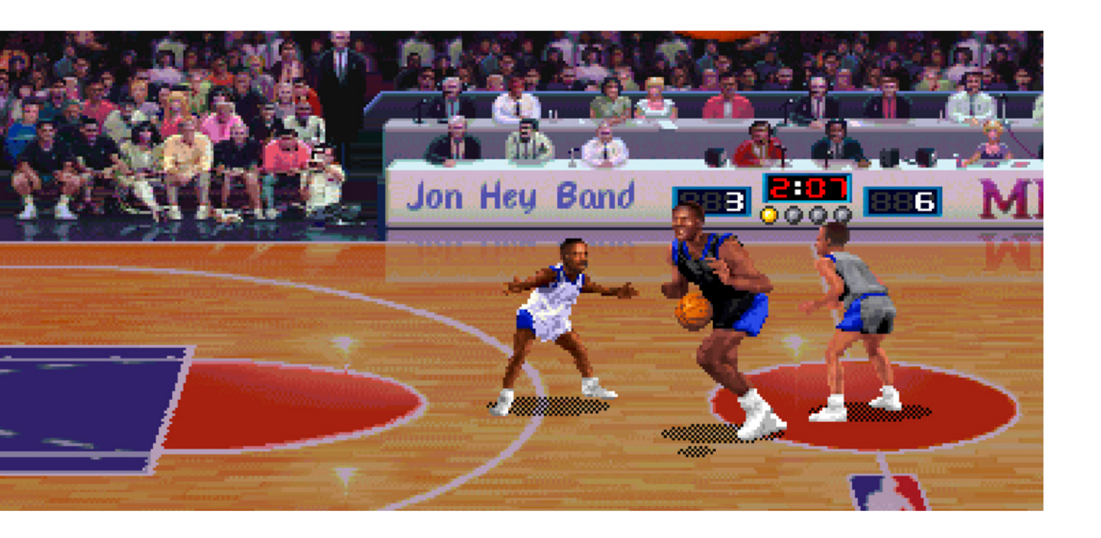
Jugando a solas, controlamos a un solo compañero de equipo, pero con los botones podemos determinar si nuestro compañero controlado por la IA pasa o tira cuando tiene el balón, y también podemos hacer que intente bloquear los intentos de canasta cuando los contrarios tiren; aunque, para eso, mejor pulsar el tercer botón, activar con ello el *turbo*, y desplazarnos por el campo a toda velocidad en busca de la canasta o del contraataque; sin abusar tampoco, claro, que la barra es limitada, y cansar a nuestro jugador no nos conviene cuando los rivales son tan hábiles aprovechando las ocasiones. Hábiles, mas no sobrehumanos: cada jugador tiene sus características, que le hacen mejor o peor en tareas como el lanzamiento de triples, robar la pelota, machacar la canasta, bloquear tiros y otros aspectos del juego que el buen baloncestista debe dominar, y saber jugar con las fortalezas de cada jugador es imprescindible para hacerse con la victoria.

El modo de un jugador no es el ideal para disfrutar de todo el potencial de 'NBA Jam' pero, así y todo, es posible gozar en él de buena parte de la intensidad que puede cobrar uno de sus partidos. Sin otras reglas que no pasarse con la posesión y no hacer de *perrito guardián* en la canasta propia, cada partida se desarrolla casi sin interrupciones, exceptuando la justa y necesaria para que el equipo que acaba de encajar una canasta recupere la pelota y saque. Los jugadores se estorban, se empujan, se intentan quitar el balón, bloquean los lanzamientos de los otros y persiguen la pelota hasta los límites de un campo que no tiene *fueras* ni nada que se le parezca. Sólo importa mantenerse adelante en el marcador, por el medio que sea; mejor si encadenamos canastas sin que el rival logre colarnos una, porque así nos pondremos *on fire* y tendremos turbo ilimitado y precisión de tiro aumentada, que nos durarán ▸



Fichajes sorpresa

Haciendo el prototipo de lo que sería 'NBA Jam', los integrantes del equipo de Turmell tomaron varias fotos graciosas de sí mismos para utilizarlas como *sprites* del juego; a la hora de programar el juego real, se les ocurrió usar dichos *sprites* para *darse un homenaje* en forma de *easter egg* cachondo. Así, si poníamos las iniciales adecuadas o hacíamos la combinación de botones correcta, era posible jugar con los miembros del equipo de Midway, los jugadores *amateurs* que habían servido de base para las animaciones del juego, y hasta personajes de 'Mortal Kombat' o famosos como Will "el Príncipe de Bel-Air" Smith o el mismísimo presidente Bill Clinton en versiones posteriores. Todos, por supuesto, con estadísticas que se salían de la tabla, aunque nunca tan altas como las que el propio Mark Turmell tuvo a bien poner a su avatar jugable.




CREDIT 0 1
INSERT
COINS

hasta que el contrario puntúe o nosotros metamos cuatro canastas seguidas más.

Jugar con un amigo, o contra él, tampoco llega a destapar todo el potencial de 'NBA Jam', pero ya se acerca más; no es lo mismo pelear contra la máquina a solas que hacerlo contra un contrincante humano, igual que no es lo mismo coordinarse con un compañero controlado por IA que hacerlo con una persona que respira y piensa. El verdadero esplendor del juego se revela cuando tenemos la fortuna de poder jugarlo entre cuatro, con toda las sorpresas y los *piques* que genera un *2 vs. 2* de verdad, pero con el beneficio añadido de no tener que estar sujetos a la climatología de una cancha de baloncesto al aire libre; por otra parte, ¿cuántos grupos de amigos jugando al 'NBA Jam' habrán acabado continuando la disputa deportiva en el mundo real?

Si algo se puede tener en contra de 'NBA Jam' en su formato primigenio es su condición de descarado tragamonedas. Cada partida costaba, al menos en la configuración por defecto, cincuenta centavos (en España, cincuenta de las antiguas pesetas), el doble que una partida a una máquina normal. Ese dinero nos daba derecho a disputar un cuarto de partido, que en la acelerada versión del juego propuesta por la máquina no duraba más de minuto y medio. ¿Ganabas en puntación al otro equipo? Pues como si perdías: continuar disputando el encuentro te costaba otros cincuenta centavos (o pesetas), que te daban derecho a disputar el siguiente cuarto, y así sucesivamente. La máquina guardaba tus estadísticas de juego en función de las iniciales que hubieras puesto al comenzar a jugar (si elegías hacerlo), pero continuar con la racha implicaba dejarse más dinero todavía. Si Midway se salió con la suya haciendo eso fue porque, después de todo, el atractivo de la NBA y sus estrellas era tan deslumbrante como para taparlo.

Bueno, por eso, y porque 'NBA Jam' era como droga dura para el aficionado al básquet, y hasta para el que no era aficionado. Y cuando uno lo probaba, la tentación de disputar otro cuarto más, aunque fuese a solas contra la máquina, era difícil de resistir. ▶



Leyendas negras

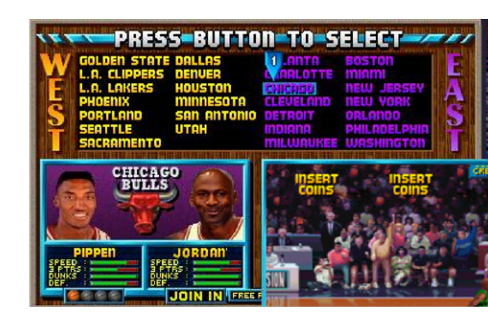
Con toda la histeria en torno a 'NBA Jam', era normal que pronto aparecieran toda clase de leyendas en torno a la máquina. Una de ellas era la de que las estadísticas de los Bulls empeoraban cuando jugaban contra los Pistons, confirmada por el propio Turmell años después, y justificada en su afición personal por los de Detroit. Otra, más macabra, era la referente al croata Drazen Petrovic, que sufrió un trágico accidente de coche meses antes de la salida del juego, y cuya alma en pena se decía que embrujaba el juego; sea verdad o no, Mark Turmell cuenta que una noche, mientras jugaban a 'Mortal Kombat' en una sala llena de máquinas de 'NBA Jam' encendidas, el locutor de una de ellas empezó a gritar «¡Petrovic! ¡Petrovic!» una y otra vez sin que nadie la accionara; un curioso error de programación (¿o quizá no?) que todavía hoy se puede reproducir en máquinas originales del juego.

4. BOOM-SHAKALAKA!

Con semejante máquina de hacer dinero entre las manos, era normal que Midway sacara al año siguiente (1994, recordemos) una actualización en toda regla: 'NBA Jam Tournament Edition'. La nueva edición corregida y aumentada incluía tres jugadores por equipo, pudiendo cambiar los dos que ocupaban la cancha entre cuarto y cuarto, más atributos a tener en cuenta en las estadísticas de los jugadores, nuevos personajes secretos, un modo Torneo que nos hacía jugar sin asistencia de la máquina, y zonas de la cancha desde las cuales podíamos hacer mates especiales.

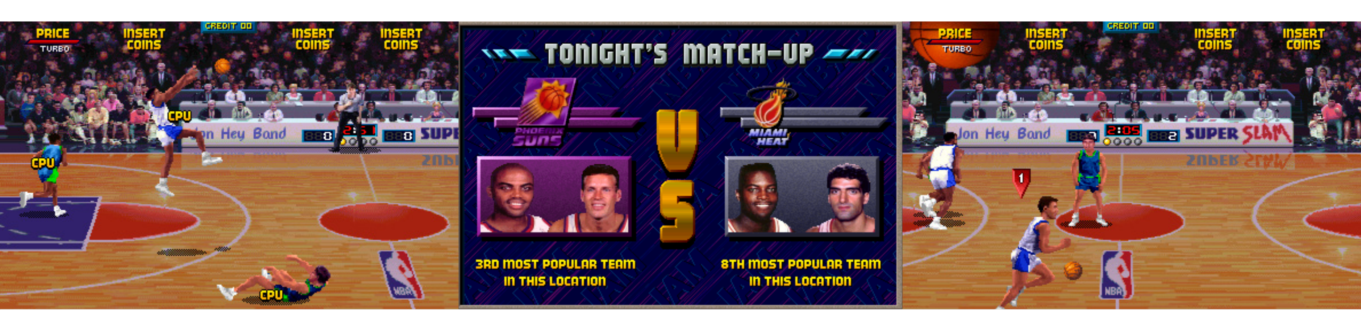
Tanto el original como esta versión mejorada gozaron de versiones para las consolas de la época, desde la Super Nintendo hasta la Atari Jaguar, cortesía de Acclaim, y que se caracterizaron por multiplicar el número de personajes secretos. Acclaim acabó haciéndose con los derechos de uso del nombre, pero los malogró con juegos como 'NBA Jam Extreme', una versión con gráficos en 3D del juego publicada en 1996 y que no llegó a la suela de los zapatos del éxito que Midway cosechó con su 'NBA Hangtime' ese mismo año.

Midway, por su parte, mantuvo la idea del juego viva de diversas maneras, trasladando a otros deportes el estilo frenético de juego de 'NBA Jam': 'WWF Wrestlemania: The Arcade Game', todavía con gráficos digitalizados, y 'NFL Blitz' fueron los primeros en hacerlo, y Midway continuaría esa tendencia en su etapa de dedicación exclusiva a las consolas con juegos como 'NHL Hitz', 'MLB Slugfest', o los baloncestísticos 'NBA Showtime: NBA on NBC' y 'NBA Hoops'. En muchos de esos juegos, Mark Turmell seguiría siendo la cabeza pensante coordinando el trabajo de los programadores y diseñadores, habiéndose ganado gracias



Edición muy especial

Los fanáticos del baloncesto de la época notaron que en el elenco de jugadores había una flagrante ausencia: la de Michael Jordan como jugador de los Bulls. Al ser Air Jordan dueño de su propia imagen, el acuerdo con la NBA no permitía incluirlo en la selección de personajes. Pero eso no quería decir que no quisiera estar en el juego: de hecho, él y Gary Payton, un jugador de los Lakers que no logró entrar en la selección de Midway, se pusieron en contacto con Mark Turmell y le dijeron que estaban dispuestos a pagar lo que fuera por entrar en el juego. La solución fue crear una versión exclusiva, en la que ambos formaban un equipo extra y gozaban de puntuaciones que se salían de la escala, de la cual sólo se hicieron unas cuantas copias; al menos dos de las cuales, como es de esperar, acabaron siendo propiedad de Jordan y Payton.



«AQUEL CHAVAL TÍMIDO DE BAY CITY, QUE LLEGÓ A SOÑAR CON TENER SU PROPIO EQUIPO DE BALONCESTO, HABÍA CONSEGUIDO EN SU LUGAR UN LOGRO MUCHO MAYOR: DEFINIR EL ESPECTACULAR MUNDO DE LA NBA EN LOS JUEGOS DE DEPORTE»

a 'NBA Jam' la posición de director creativo y jefe de proyecto de los títulos de Midway Sports.

Pero incluso una posición tan privilegiada acaba cansando, y Turmell acabó marchándose a Electronic Arts en octubre de 2009; toda una suerte para los *fans* de su título, puesto que EA se quedó con los derechos del nombre de 'NBA Jam' con la muerte de Acclaim, y en 2010 revivió la franquicia con un nuevo juego para Wii, PlayStation 3 y Xbox 360, en el que Turmell colaboró con EA Vancouver para revivir la magia de aquella recreativa *revientarécords*; ya fuera por nostalgia o por la calidad del *revival* (lo más probable es que fuera por ambos), el título tuvo el suficiente éxito para gozar de una nueva versión, llamada 'NBA Jam: On Fire Edition' y distribuida digitalmente a partir de otoño de 2011.

Pero la fiebre por hacer cosas nuevas volvía a poseer a Mark Turmell, y el diseñador se marchó ni más ni menos que a Zynga, los creadores de 'FarmVille'. Para alguien de su estatura como diseñador, cuyo juego había dejado huella en la cultura popular hasta el punto de convertir *on fire* o *BOOM-Shakalaka* en expresiones de uso común (¿cuántas veces habremos usado la primera, aun hablando en español?), este movimiento sonaba más a retiro progresivo que a búsqueda de nuevos retos profesionales, pero aunque así fuera ¿importaba algo? ¿Tenía algo que demostrar a estas alturas del partido?

Desde luego que no. Aquel chaval tímido de Bay City, que llegó a soñar con tener su propio equipo de baloncesto, había conseguido en su lugar un logro mucho mayor: el de definir el espectacular mundo de la NBA en el espacio del entretenimiento interactivo, creando de paso una manera de entender los juegos de deporte opuesta a (y complementaria de) la simulación realista de otros títulos. Después de eso, Mark Turmell se ha ganado el derecho a hacer lo que le dé la gana. Incluso volver a decirle que no a Bill Gates, si el multimillonario volviera a llamar a su puerta.

Mis días de fútbol

por Jesús Relinque

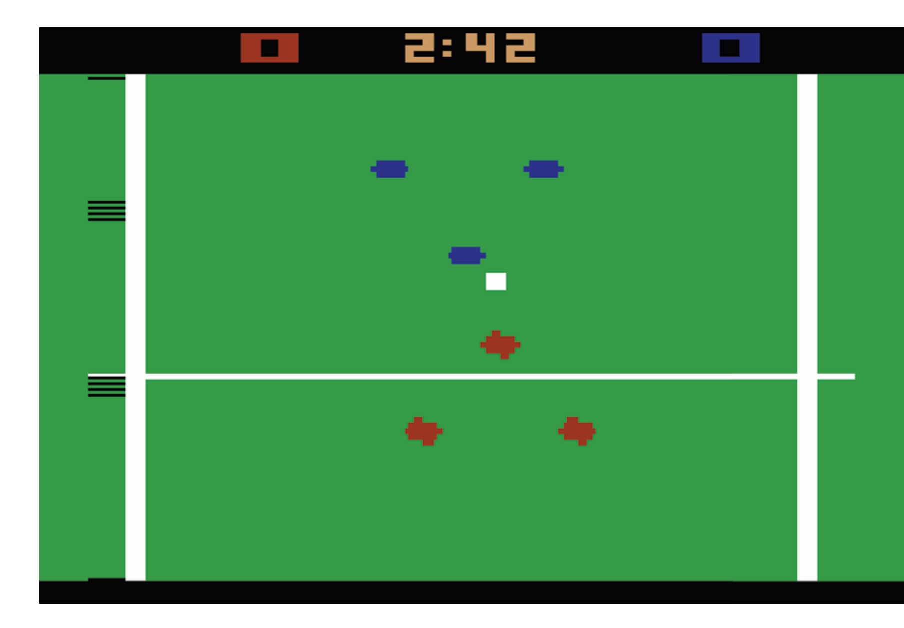


El fútbol digital lleva muchos años dando balonazos sobre los campos del ocio electrónico. Su veteranía es tal que ya podría formar parte, sin ningún tipo de pudor, de los clásicos partidos benéficos en los que participan jugadores que ya han colgado sus botas. En el presente artículo voy a remontarme a mis primeros pasos en el universo del videojuego; pasos que, de alguna manera, fueron en paralelo a los que dieron los pioneros del género abanderado por el deporte rey. Reconozco que el recuerdo es borroso, puesto que no contaba con más de cuatro años, así que discúlpenme si no logro dibujar lo que pasó con claridad.

Un buen día, mis padres llegaron a casa y trajeron bajo el brazo un artefacto que se conectaba al televisor. Una vez montado el tinglado, en la pantalla se podían vislumbrar dos palitos de color blanco sobre fondo oscuro, así como una pelota cuadrada que viajaba de un lado para otro. Entonces, mi padre manejaba a uno de los palitos mientras que yo hacía lo propio con el otro, a través de una rueda marrón que se giraba mediante los dedos índice y pulgar. Aquel juego de tenis no estaba mal, pero cuando aprendí a cambiar de modalidad mediante el interruptor ubicado en el propio artefacto, conseguí localizar el que sería mi juego favorito. Se llamaba 'Soccer', o al menos, eso ponía en el rótulo que indicaba la posición del selector de juego. En pantalla se veían cuatro palos, dos por cada equipo, así como sendas porterías, una en cada extremo del campo. Cuando la pelota entraba en uno de los huecos, mi padre gritaba gol. Resultaba muy emocionante, os lo aseguro. Palabra de niño de cuatro años.

En cualquier caso, aquel aparato electrónico en el que jugué por primera vez al fútbol digital no era más que una de tantas clónicas surgidas a mediados de los setenta, a raíz del éxito de Odyssey de Magnavox (1972) y de la consola doméstica Pong (1975), manufacturada por Atari. La propia Odyssey ya contó con un título denominado 'Soccer' en su distribución internacional, que sustituía al 'Football' incluído en la configuración original destinada al mercado norteamericano. Fijemos aquí, por tanto, el comienzo de los partidos, el saque de centro y el pitido inicial.

El siguiente partido que quiero reseñar se disputó en el año 1980 sobre una consola bastante más avanzada que las mencionadas en el párrafo anterior: la Atari 2600. Dada la proliferación de cartuchos que recopilaban varios juegos en uno, es muy factible que el lector que peine canas guarde entre sus recuerdos alguna escena de cierto videojuego de fútbol sin lograr acertar a ponerle título. Pasaré a describirlo, pues. La vista cenital escogida para el juego permitía ver a los jugadores correr sobre un césped cuya longitud de hierba podría haber molestado al mismísimo Xavi Hernández, puesto que la pelota, que seguía siendo cuadrada, apenas avanzaba unos pocos metros cuando uno de nuestros tres jugadores lograba patearla. Sí, eran tres los futbolistas que manejábamos, si descontamos al portero. Siempre iban en formación triangular, ▸

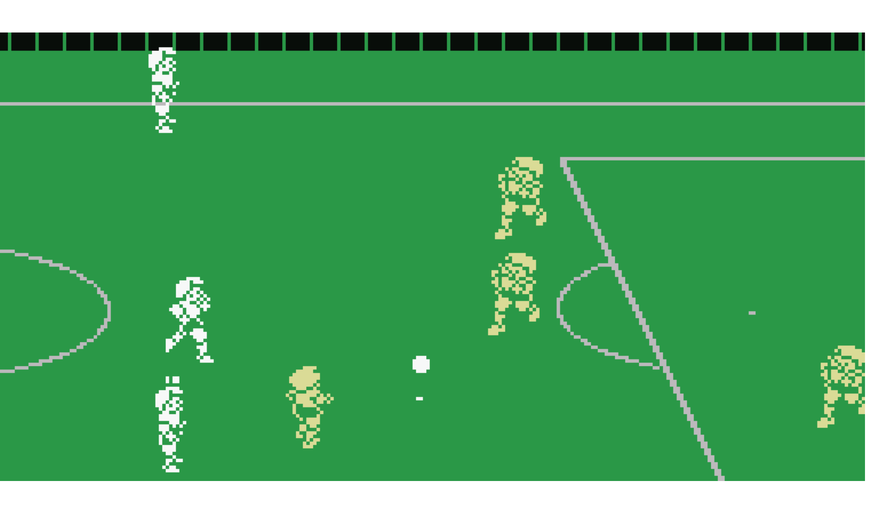


con el delantero siendo escoltado por dos *todocampistas*. Si lográbamos regatear a los defensas rivales y teníamos buena puntería de cara a meta, el juego nos premiaría con una escena de celebración de gol en forma de fuegos artificiales. Este arcaico esbozo de balompié virtual venía avalado por una figura futbolística de talla mundial: Edson Arantes Do Nascimento, "Pelé". El brasileño grabó un par de *spots* de televisión jugando a la consola, y prestó su apodo para formar el título del juego: 'Pelé's Soccer'. Aquí cabe mencionar una anécdota tan curiosa como significativa, puesto que veinticinco años más tarde, el jugador abanderó una campaña contra la disfunción eréctil. En uno de los anuncios televisivos en los que Pelé instaba al telespectador a combatir este grave problema, el futbolista salía de noche en la playa con una pareja de fondo, mientras en el cielo se veían fuegos artificiales como sutil metáfora del acto sexual. Los mismos fuegos que nos felicitaban por marcar gol en el juego de Atari. A veces, los círculos se cierran de la manera más inesperada.

Avanzamos un lustro desde el lanzamiento de 'Pele's Soccer' para toparnos de bruces con una de las parejas mejor avenidas dentro de la dilatada historia del videojuego: el ordenador MSX y Konami. Qué gran matrimonio. La compañía nipona se convirtió en un auténtico baluarte para el estándar japonés, dejándonos para el recuerdo verdaderas joyas jugables, entre las que podría estar perfectamente 'Konami's Soccer'. En este cartucho ya tenemos un número más elevado de jugadores sobre el campo: siete contra siete. En total, catorce bigotes. Por alguna extraña razón, los mostachos proliferaron entre los personajes de videojuego de mediados de los ochenta. Los futbolistas de 'Konami's Soccer', aparte de vello facial, tenían una técnica más depurada que la de sus predecesores en el género. Veíamos pases rasos y elevados, tiros en diagonal ajustados al palo y porteros realizando estiradas. En cuanto al reglamento, aún no había faltas, pero sí fueras de banda, saques de puerta... ¡y fueras de juego! Y vaya, el balón por fin rodaba sin aristas de por medio.

Poco a poco, el género iba avanzando, muy enfocado en su vertiente *arcade*. Sin embargo, en 1987, el componente de simulación ganaba enteros gracias al talento de Jon Ritman, un desarrollador británico que cuenta en su currículum con clásicos de la talla de 'Batman' (1986) o 'Head over Heels' (1987). La aportación de Ritman al fútbol digital se resume en las dos entregas de 'Match Day', aunque fue la segunda la que marcó la diferencia respecto a lo que se había hecho hasta la fecha. Situando la cámara para disponer de una visión lateral muy televisiva, el videojuego nos permitía tener un control bastante elevado del balón, siendo posible controlarlo con diversas partes del cuerpo, y golpearlo con la potencia deseada en cada momento. Este último paso fue posible gracias al denominado *kick-o-meter*, que no era más que un indicador en forma de barra que iba llenándose para decidir la fuerza imprimida al esférico. Ahora nos resulta muy familiar, pero en su día significó una revolución de tomo y lomo.

Ritman logró destapar el tarro de las esencias a ras de césped. Escapadas por banda, centros





medidos culminados en cabezazos, palomitas del portero... Todo salpicado por una inolvidable ambientación en la que el público cantaba el 'When the Saints Go Marching In', un himno utilizado por gran cantidad de aficiones en el fútbol británico. Eso sí, 'Match Day II' seguía apostando por el *fair play*. Ni rastro de faltas.

El siguiente encuentro lo dividiremos en dos partes bien diferenciadas, aunque con puntos en común. El primer tiempo tuvo como protagonista a 'Kick Off' (1988) de Anco Software, cuyo lanzamiento para ordenadores personales de ocho y dieciséis bits supuso la ruptura de una regla no escrita que, hasta la fecha, se seguía a rajatabla en cada encuentro virtual: el balón ya no iba pegado a los pies del futbolista. Dino Dini, el creador de 'Kick Off', decidió que aquél que se atreviera con su juego debería pasar por un durísimo entrenamiento para lograr manejarlo al cien por cien, puesto que dominar la pelota, girar, hacer cambios de ritmo o dirigirla donde queríamos se tornaba en un auténtico suplicio durante las primeras partidas. Es muy posible que nos fuéramos al descanso con un cero a cero en el marcador y nos tocara aguantar la bronca del míster en el vestuario. Sin embargo, en la segunda mitad del partido sería 'Sensible Soccer' (1992) quien llevase el peso del encuentro. Este videojuego, desarrollado por Sensible Software para sistemas de dieciséis bits, tomó las pautas principales de 'Kick Off' y las suavizó, haciendo la curva de aprendizaje mucho más agradecida. Aquí nos encontramos con una de las primeras dualidades del fútbol digital: o eras de uno o de otro. Eso sí, en ambos se podían hacer cambios tácticos, estrategias, faltas ensayadas... ¡y éramos once contra once!

Vamos ahora con un título de padre y muy señor mío: 'Super Soccer' (1991), en exclusiva para Super Nintendo. Si tuviésemos que quedarnos con un sello de identidad propio del sistema de dieciséis bits de Nintendo, escogeríamos sin lugar a dudas el llamado Modo 7. Se denominaba así a un modo gráfico en el que la consola era capaz de escalar, retorcer y deformar *sprites* a diestro y siniestro, causando todo tipo de efectos visuales. 'Super Soccer', de Human Software, utilizó en su provecho el Modo 7 para colocar la cámara justo detrás de una de las porterías, desplazando la acción a toda velocidad cada vez que la pelota se movía por el campo.

Recuerdo jugar a 'Super Soccer' y aprenderme cada melodía que acompañaban los partidos de las selecciones, incluyendo el épico enfrentamiento ▶

final contra el equipo del uniforme negro —"los árbitros" solía llamarles—. El componente *arcade* era brutal, incluyendo cargas con el hombro o *tacklings* a ras de hierba que hacían las delicias de los aficionados a 'Campeones', la serie de animación protagonizada por Oliver y Benji.

Y hablando de *arcades*, el presente artículo no quedaría completo sin mencionar a una serie de partidos de fútbol celebrados en los salones recreativos, tales como 'Exciting Soccer' (Alpha Denshi, 1983), 'Tehkan World Cup' (Tehkan, 1986) o 'Football Champ' (Taito, 1990). Todos ellos se llevaron una pequeña porción de nuestra paga semanal en monedas de cinco duros, aunque ninguno tuvo la relevancia de 'Super Sidekicks' (SNK, 1993). Sobre dicho juego, tengo que confesar algo: dediqué más tiempo a contemplar a la gente mientras jugaba que a manejar yo mismo los mandos de la recreativa. La razón era muy sencilla: la espectacularidad gráfica del juego de SNK dejaba con la boca abierta a todo el que mirase.

Objetivamente, no se había visto ni oído nada igual en el género. Desde los jugadores, representados con un tamaño considerable, a las animaciones a pantalla completa para celebrar los goles, pasando por un sonido ambiente de auténtica impresión. Sí, en la práctica, todos los goles eran prácticamente calcados, pero esto era *peccata minuta*. Mereció la pena cada segundo de nuestras vidas que dedicamos a contemplar aquel portento técnico.

Entramos en la recta final del artículo, y lo hacemos mencionando de nuevo a Konami, puesto que su 'International Superstar Soccer' (1994) de Super Nintendo consiguió aunar la espectacularidad *arcade* de 'Super Sidekicks' con la profundidad de movimientos y estrategias de 'Sensible Soccer'. El resultado fue tan explosivo que, desde su lanzamiento, todos los videojuegos de fútbol querían parecerse a él. Bueno, casi todos, puesto que Electronic Arts ya había comenzado a labrar su propia carrera futbolística con 'FIFA International Soccer', que había debutado en Mega Drive un año antes que 'ISS'. Ambos títulos simbolizaban dos equipos jóvenes que forjaron su rivalidad desde el primer momento. Una rivalidad que, a día de hoy, aún sigue vigente de alguna manera.

En los años sucesivos, 'ISS' y 'FIFA' se pasaron a los gráficos 3D, con incursiones en sistemas como PC, Nintendo 64, Saturn y PlayStation. Durante ese camino, la saga de Konami realizó una curiosa mitosis en la que se dividió en una saga *arcade* —conservando su denominación occidental, 'ISS'— y en otra mucho más realista, la cual poseía en su título los términos Pro y Evolution, que acabaría convirtiéndose en la serie de videojuegos que hoy día conocemos como 'Pro Evolution Soccer' o 'PES'.

Cada temporada se disputaba un derbi entre los dos grandes, cuyos duelos se veían de vez en cuando amenizados por la aparición de equipos revelación que intentaban aportar algo, ya fuera en el sector *arcade* —como la saga 'Virtua Striker' de Sega, que tuvo el mérito de ser la primera en presentar un juego de fútbol tridimensional antes que EA y Konami, concretamente en 1994— o en el mercado doméstico —'Líbero Grande' (Namco, 1998) nos daba la oportunidad de vivir el partido desde la perspectiva de un jugador concreto—.

Si tuviera que escoger dos entregas dentro de esta meteórica carrera por el título de mejor videojuego de fútbol, sería, por un lado, 'FIFA 98'



«SI TUVIERA QUE ESCOGER DOS ENTREGAS DENTRO DE ESTA METEÓRICA CARRERA POR EL TÍTULO DE MEJOR VIDEOJUEGO DE FÚTBOL, SERÍAN ‘FIFA 98’ Y ‘PES 5’»

(1997) en el caso de la saga de EA. Cuando instalé por primera vez dicho juego en mi PC, mis ojos hicieron chiribitas. El aspecto gráfico era imponente, los movimientos disponibles para los jugadores parecían infinitos, y los goles caían como churros de todas las maneras posibles. Y qué diablos, sonaba ‘Song 2’ de Blur a todo volumen. En cuanto al bando contrario, me quedaría con ‘PES 5’ (2003) para PlayStation 2. Konami rozó aquí la perfección en cuanto a intensidad se refiere. Cada partido de ‘PES 5’ se convertía en un desafío constante a la habilidad del jugador, en un reto para la táctica a desplegar en cada momento. Al dotar de cierta ventaja a las defensas, marcar un gol requería un esfuerzo extra que multiplicaba por mil la satisfacción cada vez que el balón besaba, al fin, las mallas del equipo contrario.

‘FIFA’ y ‘PES’ han seguido avanzando de la mano de las distintas generaciones de consolas, con mejor y peor suerte respectivamente. Con todo, pondría la mano en el fuego al asegurar que las sensaciones obtenidas con ‘FIFA 98’ y ‘PES 5’ no han logrado ser superadas por ninguna de sus sucesivas entregas.

Mientras escribo estas líneas, ‘FIFA 17’ y ‘PES 2017’ ya están a la venta. Aún no los he probado, pero no puedo dejar de hacerme la siguiente pregunta. ¿Seguirán teniendo elementos en común estos dos nuevos juegos con aquel lejano ‘Soccer’ que jugué en una clónica de Magnavox Odyssey? Algo me dice que sí. Palabra de niño de treinta y seis años.





ROMPIENDO LAS BOLAS

Rocket League

por Juanma García

No es una locura decir que 'Supersonic Acrobatic Rocket-Powered-Battle-Cars' no fue el éxito que esperaba Psyonix, a pesar de que ofrecía originalidad por un tubo. Tal circunstancia puede deberse perfectamente a un catálogo de fallos bastante extenso e, incluso, se le podría achacar a la falta de una buena campaña de *marketing*. El caso es que tras aprender de esos errores y contar, esta vez sí, con la difusión adecuada, la compañía se bañó de críticas positivas con el lanzamiento de su secuela: 'Rocket League'. Llamó la atención su apuesta principal, que nunca se complica más de la cuenta en términos jugables: manejas un coche y debes golpear una bola gigante para anotar gol en la portería contraria. Así de fácil.

Si bien dicha jugabilidad parece simple, conlleva cierta complejidad que se pone de manifiesto desde el momento en que nos ponemos manos a la obra. No han sido pocos los jugadores que se enfrentaban por primera vez al juego y han visto que marcar un gol no es tan simple como pudiera parecer. 'Rocket League' no se centra en golpear una bola: también hay que saber dirigirla correctamente, dar en el punto exacto para que podamos alcanzar nuestro objetivo y, además, hacerlo con la potencia suficiente para que el equipo contrario no pueda interceptarla. Que 'Rocket League' requiera tal nivel de precisión es uno de los principales aspectos a tener en cuenta. El título te ofrece unas reglas sencillas y, por arte de magia, te rompe los esquemas añadiendo un punto de dificultad extra.

En el noble arte del balompié, resulta básica una cierta predisposición a la hora de desenvolverse correctamente: una estrategia predeterminada, desde dónde hacer los tiros, cómo parar el avance de los rivales en el terreno de juego, etcétera. En 'Rocket League', estas medidas preventivas se concentran en el juego propio y, si no fallamos, nadie podrá echarnos en cara que no hemos intentado ganar el partido. Cuando uno pone la rueda por primera vez en un estadio cree, iluso de él, que va a toparse con un mundo donde los tiros se van a suceder uno tras otro sin parar, y eso tiene su parte de mentira. El *gameplay* se convierte en un auténtico caos en cuanto nos ponemos a disputar nuestro primer encuentro: los golpes de otros coches embistiéndonos con fiereza para lograr desequilibrarnos, los despejes hacia la portería contraria e incluso las destrucciones tienen cabida en el campo de batalla. Es ahí cuando uno se da cuenta y comienza a comprobar a base de golpes que hay ciertas estrategias a tomar en consideración: el golpeo del balón en el momento exacto, incordiar al rival o la paciencia para que un balón perdido caiga en nuestro parachoques frontal y se añada el primer tanto a nuestro marcador. Esta mezcla, compuesta por sencillez, caos y precisión, hace de 'Rocket League' un juego adictivo, divertido y también muy competitivo y estresante.



Un estandarte en los eSports

A estas alturas, hablar de 'Rocket League' en el terreno competitivo es hablar de uno de los videojuegos más asentados en los eSports. Es el octavo videojuego con más número de jugadores en línea compitiendo, y sus ligas y premios conforman una auténtica referencia en el mundo de la competición *online*. Desde *amateur* a niveles más profesionales, las OGSeries, la ESL o la Liga Oficial de PlayStation agrupan a un buen número de jugadores en todo el mundo que buscan alzarse con jugosos premios de hasta 100000 €.

A nivel visual, es cierto que no llama mucho la atención cuando lo vemos por primera vez. Su acabado gráfico no es ▸

demasiado destacado, pero tampoco es el objetivo principal del juego. A pesar de ello, resulta maravilloso ver ciertos partidos en movimiento. Observar cómo ocho vehículos discuten a golpes por llevar una bola al campo contrario, cada uno con su color característico y con su turbo de colores, resulta hipnótico. Ese juego de colores y el movimiento de cada vehículo, así como ver a alguno de ellos explotar cual C4, hace que 'Rocket League' por momentos parezca un espectáculo lleno de luces, estallidos y golpes por doquier: como si se juntara una pelea de hockey con el fútbol y una competición automovilística. Algo demasiado alocado y que, sin embargo, resulta divertidísimo de ver.

«LA INMEDIATEZ RESULTA UNA PARTE IMPORTANTE DENTRO DE SU INMENSO CATÁLOGO DE PUNTOS POSITIVOS»



Modos de juego: la cuna del aprendizaje

La inclusión de otros deportes en 'Rocket League', visto su éxito, era un secreto a voces que se tenía que confirmar tarde o temprano. Una de las principales carencias que tenía el título antes de la llegada de estos modos de juego era que los partidos contra *bots* eran insuficientes, ya que resultaban demasiado fáciles y apenas ofrecían sensaciones similares a la que se experimentaban en las partidas *online*. Para el perfeccionamiento de habilidades tan básicas como el vuelo o la carrera, el baloncesto y el hockey resultan unas herramientas perfectas. Toda la diversión y la locura de los partidos normales, pero añadiendo un toque distintivo y didáctico.

El modo Día Nevado es el recomendado para todos aquéllos que quieran disfrutar de toda la magia que desprende el mundo del hockey. Agresividad a velocidades de vértigo y decisiones tomadas en tiempo récord en un campo helado y, por ende, resbaladizo, donde tendremos que colar el famoso *puck* en la portería contraria. Aparte de poder disfrutar por nuestra cuenta de este modo de juego, el jugador puede aprender a ser más rápido en sus decisiones, más impulsivo. Se debe tener en cuenta este aspecto a la hora de combatir en las cruentas batallas de la competición *online*, donde un solo titubeo puede determinar tu fatídica derrota.

Si bien la espuela para agilizar nuestra toma de decisiones que ofrece el modo Día Nevado es muy importante, el aprendizaje que ofrece el baloncesto en 'Rocket League' posee el doble de importancia. Aunque en un primer contacto dé la impresión de poseer las mismas mecánicas que un partido de fútbol, el baloncesto da la posibilidad de aprender a manejar el salto y el vuelo a la perfección. Cada dos por tres estaremos volando en el aire con el fin de anotar un punto en la canasta contraria: eso nos llevará a mejorar una



barbaridad nuestra precisión, nuestro salto y, lo más importante, nuestro golpeo del balón. En un principio puede resultar un modo de juego con una dificultad más elevada, pero esos obstáculos iniciales se verán superados una vez nos empecemos a adaptar al estilo de juego.

Cuando uno ya lleva tras sus ruedas un buen número de partidos, empieza a acumular unas ganas extraordinarias por disputar un encuentro tras otro. Es fácil ver dónde reside la magia de 'Rocket League': tiene un aprendizaje ameno, diferentes modos de juego y es muy complicado de abandonar por muchas horas que lleves. El simple hecho de ver cómo un coche vuela para impactar a toda velocidad contra otro, o la danza de vehículos en el aire mientras intentan golpear una bola, crean una atmósfera única y disfrutable.
Esa magia, ese arte en movimiento, hacen que dentro de la arena de 'Rocket League' sucedan cosas que pasan por lo caótico, lo adictivo y lo verdaderamente extraordinario.

LUCHA EN EL BARRO

Sega Rally Championship

por Alejandro Patiño



Llegó el momento decisivo: la última etapa. La gloria nos aguarda tras unos agobiantes minutos de lucha contra ese demonio que conduce un Celica. Si aprovechamos nuestra aceleración, podemos superarle nada más empezar la carrera, y luego sólo habrá que mantener el puesto. Anclajes revisados, cinturones bien ajustados, cascos en su sitio. *Three, two, one, Go!* El piloto pisa a fondo, provocando un estruendoso ruido de motor. Siempre siento lo mismo cuando se inicia la carrera y salimos disparados: euforia por el adrenalínico empuje del motor, alivio y libertad por dejar la tensión allá atrás, suspendida en el polvo levantado; ansiedad por no cometer errores y llegar a la meta el primero... Pero sobre todo, por encima de todas las cosas, prevalece ese cosquilleo en la parte superior del estómago. Se parece a eso que las comedias románticas describen como estar enamorado, pero menos superficial y mucho más visceral.

Corremos por la Laguna. Buscamos un hueco en la estrecha pista, tenemos que adelantarle antes de que termine esta corta recta. No sin esfuerzo, y con una maniobra arriesgada, nos ponemos delante, casi sin tiempo para entrar correctamente en la primera curva. *Easy right!* Llegar hasta aquí fue duro. Varias temporadas cayendo en las primeras etapas. Recuerdo haber abandonado un año en el desierto al quedar mi querido Delta varado en el barro tras salir de una curva cerrada a la derecha. Pude admirar bien nuestros errores; no en vano aquel condenado helicóptero grabó toda la escena, burlón, desde una línea de meta tan próxima como inalcanzable. La grava juega malas pasadas y debí avisar al piloto con mayor antelación. *Medium left!* Lección aprendida, y al año siguiente cruzábamos la meta justo en el tiempo de corte.

Un duro golpe desde atrás me hace volver a la carrera. *Medium left!* No hay tiempo para recuerdos en mitad de esta encarnizada batalla. Mi rival es listo, y aprovecha el mayor cuerpo y peso de su Celica para golpearnos. Trata de sacarnos de la trazada, y el denso barro no nos está ayudando. *Medium right!* Es como si supiera cómo vamos a trazar en cada momento, como si ya lo hubiera visto mil veces antes. *Medium right!* Recuerdo cuando nosotros aprendimos a trazar en el bosque. Las primeras sucesiones de curvas rápidas a las que nos enfrentamos fueron las que nos curtieron y acabaron llevándonos hasta donde ahora nos encontramos. Éramos unos novatos que practicaban antes de inscribirse en su primer campeonato, pero el desgas- ▸





tado asfalto lleno de polvo y la húmeda tierra del bosque permitían controlar la trazada con mayor precisión que la traicionera grava. Además, aquella etapa demandaba precisamente eso: aprender a calcular la trazada y abandonarse a sus inercias. *Long medium left!* Una vez logrado, entendimos el secreto de esta competición: trazar con inteligencia, aprovechar el terreno, recordar cada recodo de la etapa... pero muy especialmente sentirse libre, ligero, flotar sobre cada curva aprovechando la ubicación y la aceleración al salir de la anterior, de manera que unas encadenen con otras formando el todo de cada etapa.

Esta maldita laguna se vuelve complicada por momentos. Sé que llegamos a la parte más exigente de la etapa, pero no quiero poner nervioso al piloto. Se trata ésta de una pista estrecha, escarpada sobre el barrizal de esta tierra yerma. Si no cometemos errores, es muy difícil que logre adelantarnos. Ahora es un uno contra uno, el resto de corredores no podrían alcanzarnos. Llegamos a un desnivel. *Over jump!* ¡Oh, no! Un error de novato. Hemos dejado demasiado espacio en el salto, y nuestro enconado rival nos castiga duramente. Puedo ver cómo se pone por delante en el salto y, justo al caer, golpeamos su culo, frenándonos al tiempo que le impulsamos en una recta. Ahora no podemos pararnos, hay que recuperar la posición. ¡Se acerca el final!

Medium right! Sucesión de curvas rápidas a un lado y a otro. *Medium right!* Acortamos distancias al salir de cada curva, gracias a la mayor aceleración de nuestro preciado Delta. Hace tan sólo un par de días estábamos haciendo una etapa similar, atravesando aquel idílico pueblecito montañés de calles estrechas y sinuosas curvas, aunque el asfalto estaba nuevo y el agarre permitía maniobrar con facilidad, no como en este asqueroso barrizal. Recuerdo lo que nos costó adelantarle en esa etapa. Nos sacaba muchísima ventaja,



«ENTENDIMOS EL SECRETO DE ESTA COMPETICIÓN: SENTIRSE LIBRE, LIGERO, FLOTAR SOBRE CADA CURVA APROVECHANDO LA UBICACIÓN»

pero nuestro menor tamaño y mayor maniobrabilidad jugaron en nuestro favor a la hora de enfrentarnos a las estrechas carreteras que componían aquella etapa. Sólo tenemos que concentrarnos. *Long medium left!* En las curvas es donde podemos superarle. ¡Pisa a fondo! Salimos flechados de esta complicada curva, y nuestro rival titubea. Pero se acerca un desnivel. *Over jump!* Estamos a punto de adelantarle, pero justo al final, se pone delante de nosotros y logra desequilibrarnos. ¿Cómo sabe por dónde vamos a salir de cada curva? Empiezo a pensar que juega con ventaja. ¿Ha estudiado todas nuestras carreras? *Medium left!* ¡Hay que arriesgar! Intentemos recortar adelantándole por dentro. *Medium right, maybe!* Ahora es el momento. Ya llega la horquilla. *Tight right!* Con una maniobra arriesgada nos ponernos a su altura. Podemos verle la cara. ¡Pero si es ese condenado Player 1! *Medium left!* Nuestro Delta se está poniendo delante, y el maldito Celica de Player 1 trata de golpearnos. *Long easy left, maybe!* ¡Mierda, nos ha dado! Endereza, no sueltes el volante. *Caution! Medium right, medium left!* ¡Tienes que mantener el control, nos está pasando! *Caution! Medium right, medium left!* ¡Maldita sea, no!

Game Over Yeaaaaaaaaaaaaaaah!



LA VOZ DE LA MONTAÑA

1080° Snowboarding

por Israel Fernández

«Hay una sensación que se obtiene de ciertas cosas que haces en tu vida y que, de cierta manera, se sienten puras e independientes a lo que está sucediendo, de hecho, físicamente. Un sentimiento de claridad total» — Craig Kelly para MountainZone, mayo de 2000

Recalas las botas, ajustas las correas, la nieve cruje, tomas aire, lo retienes y lo expulsas, la nieve cruje otro poco junto al ronroneo del anorak. Y te abalanzas. Atrás queda una estela sinuosa, fintando árboles y pequeños salientes: la huella de que has estado ahí, una representación fidedigna de que existes, de que convives con la montaña. Cabalgas la loma salvaje y agreste y sientes que has tomado todo lo que es tuyo: tu libertad.

«No se puede simplemente ser un temerario» — Terje Håkonsen

'Snowboarding 1080°' nunca fue tomado demasiado en serio, segundo juego del género en salir para su plataforma, Nintendo 64. Con el nombre en clave 'Vertical Edge Snowboarding', '1080°' se entendió como un *arcade* de vértigo, pirueta y salto acrobático. Igual porque debe su nombre a un triple mortal. Y no: no te subes a una ladera hasta que no la dominas, no despegas la tabla de la nieve hasta no estar seguro de aterrizar sano y salvo. Es un juego respetuoso, de inicio torpe, movimientos milimétricos y riesgo calculado.

Decía Don Graydon en su seminal 'Mountaineering: The Freedom of the Hills' una deliciosa contradicción con el formato: «el montañismo no puede ser aprendido en un libro». Ha de estudiarse sobre el terreno. Esta biblia, que habla desde el tipo de ropa, anclajes, análisis de nubes y otros principios meteorológicos, topografías e índices de riesgo, ha servido para ilustrar a los maestros del *snowboarding* de este siglo. Su lección troncal, aunque peque de reduccionista, es la siguiente: observa con templanza, cada montaña tiene algo que enseñarte. «Para unos es el cumplimiento de los sueños de la infancia; para otros, la oportunidad de crecer frente a las dificultades». ¿Recuerdan el tropo de la montaña en 'Journey'? Pues eso.

«Todos éramos como hermanos de una gran familia» — Tom Sims

'1080°' arranca sin tutoriales. De hecho, eres libre de elegir la dificultad desde el principio: normal, difícil y experto, con cuatro, cinco y seis carreras respectivamente. Seis pistas, cinco personajes iniciales —dos japoneses, un yanki, un inglés, un canadiense y ¿por qué sólo una chica?— y ocho tablas para competir. Sí, el americano, Rob Haywood, es el más equilibrado. Ambos se estructuran en cinco parámetros: técnica, velocidad máxima, equilibrio, fuerza y salto. En cuanto a las tablas, *product placement* de Lamar, es ideal conocer a fondo sus puntos fuertes para aprovecharlos en los *tricks*. Si no te agradan no pasa nada: una vez hayamos desbloqueado los veintiséis *tricks* en el Modo Entrenamiento podremos jugar con un pingüino como ▸



Cerebro japo, corazón inglés

Como el propio 'Star Fox', '1080°' fue programado por ingleses bajo la sombra de la gran N; concretamente bajo Masamichi Abe, director de 'Tekken'. Los nombres clave, Giles Goddard y Colin Reed, venían de Argonaut como subcontratados. Creadora del chip FX —con el nombre en clave M.A.R.I.O.—, Argonaut Games fue hogar de no pocas innovaciones tecnológicas —¡los primeros aceleradores 3D!—. Para '1080°', Goddard y Reed lograron *pelar* la unión entre polígonos, dotándolos de mayor suavidad. Esto se aprecia especialmente cuando un personaje colisiona o cae sobre partes del trazado: unos objetos no se cuelan dentro de otros, algo común en entornos tridimensionales de finales de los 90.



This is a test, this is only a test

El prolífico Kenta "Gon" Nagata compuso para '1080°' una banda sonora extrañamente mágica. Ecléctico, con cierta tendencia por lo hortera y la representación formal, sólo hay que escuchar su trabajo en cualquier 'Mario Kart' para entender que, en su estilo formulaico, absorbe las mejores ideas de quienes imita. Metal industrial pasado por filtro eléctrico, ambientes *jungle*, *funk* de bar pequeño, y ese *trip hop jazzy* tan de la época: el japonés se saca de la manga cuarenta y siete minutos de *samples* de gimnasio —«work your body!», «push it in!», «there goes the boom!»— y logra que sigan funcionando casi dos décadas después.

tabla —hay quien ve aquí una pulla a Konami y a cierto debut laboral—. ¿Quién no quiere hacer descensos a la espalda de un pingüino?

En los niveles altos es donde '1080°' asoma su verdadero mensaje: debes conocer cada ruta al milímetro, *entender* la montaña. Si en 'Wave Race' —el anterior juego del estudio— el elemento nuclear era el agua, en '1080°' la nieve es la base sobre la que construye su identidad global. Nos ciega, nos arropa, nos revienta una curva a dos metros del final: esto va de surcar la nieve. '1080°' nos dice algo desde de su menú de selección, cuando aún puedes abrigarte al fuego de la chimenea: nadie va a regalarte nada. Cuando pausas el juego y escuchas el aullido del viento entre los pinos se nos está diciendo que la montaña sigue existiendo, y no va a moverse de ahí. Como un caballo salvaje, domeñarla a 116 km/h sólo nos hará sentir mejor a nosotros mismos.

«No somos más que niños tratando de maximizar la diversión durante tanto tiempo como sea posible» — Jamie Lynn

'1080°' premia la práctica no con trofeos y banderines, sino recordándote a ti mismo de lo que eres capaz con ese puñado de polígonos y ese mando incómodo. Cada personaje nos relata una historia distinta: si eres muy rápido, es que no posees gran técnica; que tal vez saltes un



montón, pero eso no significa que vayas a aterrizar igual. Los desbloqueables señalan justo en esa dirección: una vez sacamos los veintiséis *tricks*, podemos jugar con el hombre de hielo —desde el menú de selección, delante del japonés Akari Hayami, pulsando C-izquierda y después A—. Es más pesado, pero toma mejor las curvas. Más aún el hombre de oro, que apenas salta pero es rápido como el demonio, ideal para aplastar el gatillo trasero (Z) y no soltarlo hasta la meta. Y, por último, el panda cabezón, que aúna buen salto y control, además de un puñado de *flips* únicos.

'1080º' ni siquiera es divertido. No, en serio, es un tostón para cualquier *millenial*. Pero de alguna forma despertó el apetito por este tipo de deportes. Comparado con 'MTV Sports: Snowboarding' es tosco e innecesariamente pausado, con una barra de salud que penaliza demasiado las caídas. Comparado con 'Sled Storm' huele a viejo que tira para atrás. Y comparado con 'SSX' se ve parco hasta decir basta —seis circuitos sin apenas rutas alternativas—. Y, aun con todo, coge la Tahoe 155, con una estabilidad de 9 y una respuesta de 10, desciende por Crystal Peak y comienza a hacer giros dobles. Usa esa botonera que para algo está, suma el millón de puntos, y entenderás por qué estos cuatro numeritos merecen su condición de icono. Algo hace muy bien este *hit* de Nintendo EAD cuando, tras cada caída, sientes que has aprendido un poco más. Sobre la montaña y sobre ti mismo.

«DEBES CONOCER CADA RUTA AL MILÍMETRO, *ENTENDER* LA MONTAÑA»



HOYOS EN LOS BOLSILLOS

Neo Turf Masters

por Alejandro Patiño

Evocando sensaciones de calma y tranquilidad sin comparación con ningún otro deporte, el golf siempre se ha caracterizado por su transcurso sosegado y la exigencia de su técnica. Con un ligero componente de estrategia y una elevada demanda de pericia, el golf se revela como un deporte de precisión complejo y absorbente, cuyo dominio recae en la práctica reiterada.

Pudiera parecer de primeras que este deporte contiene ingredientes incompatibles con las frenéticas experiencias vividas con frecuencia en los salones recreativos, obligatoriamente basadas en la sencillez y la inmediatez. Sin embargo, a los chicos de Nazca Corporation no les temblaron las piernas a la hora de atreverse a elaborar un videojuego de golf con una propuesta absolutamente *arcade*. ‘Neo Turf Masters’ elimina con saña todo atisbo de simulación y transforma un deporte como el golf en una montaña rusa de emoción y competitividad. Y lo logra porque entiende perfectamente cómo debe funcionar un buen *arcade*, y sencillamente se atreve a recortar y simplificar todos aquellos aspectos del deporte que pudieran complicar mínimamente la jugabilidad, al tiempo que aprovecha para exagerar todos sus elementos hasta incrementar su espectacularidad. Lejos quedan la tranquilidad y el reposo: hemos venido a pasarlo bien, a imprimir furia en cada *tee shot* y a jugar cada hoyo como si sólo pudiéramos efectuar un disparo para el *par*.

No nos equivoquemos: todos y cada uno de los elementos básicos del golf están en ‘Neo Turf Masters’. Conocemos la distancia al hoyo, sabemos la dirección y la potencia del viento y disponemos de diferentes palos de varillas y alcances completamente diferentes, pero el juego transcurre con una inmediatez y agilidad dignas de elogio. Un mapa aéreo del hoyo donde indicar la dirección, una barra semicircular de potencia y una más pequeña que indica la altura es todo lo que necesitamos para ajustar nuestro tiro. Tan fácil como tres pulsaciones de botón, y veremos a nuestro personaje ejecutar su *swing* con unas animaciones verdaderamente sorprendentes. ¿Fácil? Bueno, la orografía de los hoyos complica bastante tan sencillo planteamiento. Estamos hablando de Nazca, por lo que es evidente que la propia jugabilidad está repleta de excesos. Cada uno de los cuatro abiertos que podemos elegir al empezar una nueva partida cuenta con dieciocho hoyos que oscilan entre lo asequible y lo improbable. La curva de dificultad se mantiene adecuadamente creciente en todo momento, igual que la cantidad de *bunkers*, *roughs* y *water hazards* que pueblan con densidad ascendente todos los hoyos del juego. El diseño de cada una de estas pruebas de precisión es el verdadero alma de ‘Neo Turf Masters’, al plantear frecuentemente situaciones cuya resolución sería sencillamente imposible en la vida real. *Bunkers* rodeados de árboles, cascadas a superar o desniveles marcianos ridículamente cerca del *green* conforman un desarrollo abusivo y exigente que termina por sorprender al propio jugador una vez lo domina.

Pero... ¿cómo equilibrar un juego de golf para que sea viable en un *arcade*? Cada una de las monedas que introducimos nos permite jugar tres hoyos. De lograr un *par*, no sumaremos ni restaremos ningún hoyo extra. Sin embargo, si logramos completar el hoyo con menos golpes de los marcados por el *par*, ▶

NAZCA
CORPORATION

Nazca Corporation nace en el año 1994, cuando, movidos por el cese de Irem, quince empleados deciden dimitir y crear su propia empresa. ‘Neo Turf Masters’ sería su primer juego, aunque es cierto que su desarrollo se llevó a cabo en paralelo con el de ‘Metal Slug: Super Vehicle-001’. Tras el lanzamiento de la joya del *run and gun*, Nazca quedaría absorbida por SNK, con quien había tenido fuertes lazos desde su nacimiento.



¿Protagonista disfrazado?

'Neo Turf Masters' cuenta con seis personajes diferentes. O no tanto. Una de las curiosidades del título es que, en la pantalla de selección de golfista, todos ellos tienen la misma cara, y es simplemente a través de complementos, peinado, barba o el sombreado aplicado que se consigue diferenciarlos. Al menos, a pesar de contar con la *misma cara*, sus estadísticas sí son muy diferentes.

obtendremos bonificaciones al número de hoyos que podemos jugar. De esta manera, un *birdie* nos permite seguir jugando durante un hoyo más, mientras que un *eagle* nos granjea dos hoyos extra. De querer exprimir nuestra moneda, deberemos jugar de manera arriesgada, lo que incrementa notablemente la espectacularidad y emoción que el juego es capaz de brindarnos. De la misma manera, acabar un hoyo en un número de golpes superior al par, nos penaliza enormemente. Un hoyo de penalización para el *bogey*, y dos y tres para el doble y triple *bogey* respectivamente, lo que entra en evidente conflicto con la tendencia exagerada y casi heroica que el juego nos insta a adoptar para poder prosperar sin acabar con todos nuestros ahorros. Nazca Corporation matiza, a través de la moneda, las reglas del propio deporte. Sin llegar a alterarlas, logra adaptarlas plenamente al ecosistema del salón recreativo, y es ahí donde reside su mayor virtud, ya que condiciona no sólo la jugabilidad, sino toda la actitud del jugador frente al título.

'Neo Turf Masters' es una de esas joyas atemporales a las que apetece volver frecuentemente. Su desarrollo extremo y exagerado incentiva al jugador exitoso de la misma manera que castiga —a base de monedas— al inexperto y titubeante. Su jugabilidad, medida hasta el extremo, acaricia la profundidad a través de su propuesta y disposición más que a través de sus mecanismos, que disfrutan de una simplicidad encomiablemente adecuada para que cualquier jugador pueda acercarse. Igual de divertido solo que en compañía, 'Neo Turf Masters' nos incita al riesgo como camino para prosperar, a la ambición como carta para la victoria, y a la emoción como bandera de todos nuestros actos.





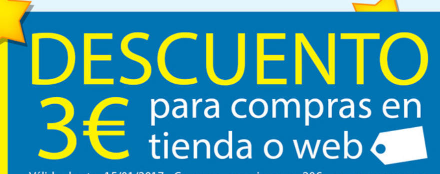






LOS ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

· Actual y retro · Consolas · Microordenadores ·
· Juegos · Desarrollo · Merchandising ·



 @Tiendaemere  facebook.com/emere.es

¡VISÍTANOS!

¡NUEVA APERTURA!

MADRID 91 827 60 25
C/ Altamirano 13, Argüelles
sac.madrid@emere.es

GUADALAJARA 949 21 96 02
C/ Doctor Santiago Ramón y Cajal, 14
sac.guadalajara@emere.es

TORREJÓN DE ARDOZ 91 622 91 50
C/ Teruel 12, Local 1 (Esquina C/ Andalucía)

sac@emere.es

El arte de...
Jet Set Radio





download
pts
Puntos
86.30
90.17
Backside Back Slide

El olor a pintura se cuela por la nariz e inunda nuestros pulmones, mezclándose con la adrenalina que brota al saber que vendrán en cualquier momento. Acercamos el spray a la pared para delinear la pieza y tose una pequeña nube de pintura que se desvanece, dejando ver nuestro cóctel molotov. Detrás de nosotros rugen las sirenas y la rabia. El sistema viene a por nosotros.

Emprendemos nuestra huida con Tokyo-to como nuestro parque de juegos, y cada zancada sobre los patines hace que vayamos un poco más deprisa. El ruido queda en el pasado, amortiguado por el beat que DJ Professor K inyecta en nuestros cerebros. Uno esperaría que, en un estado de opresión, los rebeldes combatiésemos con violencia, pero sabemos que lo que no soportan es nuestra alegría. Vemos el mundo en colores vivos, y mostrárselo es nuestro mayor acto de rebeldía.




4790 points
RUN!!
479.20
Puntos
50
87
WILD HE
BLEN
100
447.8
mistress Bagel
Jet Set Radio

¿Qué significa «deporte electrónico»?

por Israel Fernández

«La primera Olimpiada Intergaláctica de Spacewar! tendrá lugar aquí, en la Universidad de Stanford, el miércoles 19 de octubre, a las 20:00 horas. El primer premio será un año de suscripción a la revista Rolling Stone. El evento será documentado por el reportero de Stone Sports, Stewart Brand, y fotografiado por Annie Leibowitz. ¡Cerveza gratis!». Este anuncio precedió a uno de los nacimientos formales de los eSports, en pleno 1972. Años después vendría aquella congregación organizada por Atari en noviembre de 1980, el National Space Invaders Championship, donde una joven Becky "Burger" Heineman —Billy por aquel entonces—, veterana de la programación, se proclamó vencedora solitaria frente a los otros 9999 *nerds*. Diez mil personas citadas bajo los mismos mimbres: visibilidad y dinero, farándula mediática y *partners* cubriendo gastos. Los genes de los eSports son prosaicos. ¿Dónde está aquí la contrapartida deportiva? ¿Significan algo las palabras «deporte electrónico» o son un mero artificio conveniente?

El deporte es salud

Gran falacia, sí señor. El deporte de competición requiere excesos, sacrificios y una templanza que pondría en duda cualquier máxima optimista sobre el ídem. Entrenamientos de dieciocho horas con dos breves pausas o batallas en el aeropuerto por llegar a la otra punta del mundo. Los eSports comparten categoría olímpica con el sumo. Sí, ese deporte que marca como requisito que un niño de quince años nunca pese menos de ochenta kilos y fundamente su vida en siesta y cocido —*chanko nabe*, para ser exactos—. En la Race Across America, los ciclistas recorren unos 4800 kilómetros en 12-14 días sin pausas planificadas, quemando más de quince mil calorías diarias, atravesando desiertos a 46 ºC y montañas a -1 ºC. ¿Y qué hay del *doping*? Ha estado presente en 26 de los 28 deportes olímpicos. En los eSports, el consumo de Adderall es tan común que ya no saben si prohibirlo de manera tajante. Al amparo de lo que se viene encima, en Londres ha nacido la eSports Integrity Coalition, comisionada por el prestigioso Ian Smith, colaborador del Comité Atlético *antidoping* británico. Y es más una cuestión de saneamiento: ellos son jóvenes, cómo no van a drogarse.

El deporte es poesía colectiva

Sólo has de asistir a la retransmisión de cualquier final de 'League of Legends' para comprobar cómo los *casters* —locutores— utilizan una jerga similar a la del fútbol. Las comparaciones son gráciles y las metáforas, profusas. En las rutinas del jugar, en apariencia, una y otra vez la misma puñetera partida, se esconde el arte de la guerra. Una de las razones de su éxito viene dado por esa vocación multitudinaria, ese



Bora "YellOwStaR" Kim jugando para Fnatic en las semifinales del All-Star Invitational Paris 2014. Recientemente retirado, con apenas 24 años. Fotografía: Jake Vargo.

loor de los ecos magnos, donde la chiquillería grita extasiada ante sus ídolos como en primera fila de un concierto. No hay sudor, hay *lag*; no parpadees, o te lo pierdes. La sensación de poder, de enganche, es idéntica ante los profesionales tras quince horas de matraca que en casa frente al monitor del PC, apretando puños porque tu equipo predilecto va una ronda por debajo. El jugador en su trono ergonómico de 350 euros y el *fan* en su silla de IKEA son uno mismo. La soledad del héroe, ahora compartida. Sólo ojea las fotos asociadas al concepto eSport: multitudinarios pabellones colapsados en colores binarios, cargando como valkirias a barlovento.

El deporte es el oficio del deportista

Otra verdad a medias. Muchos son los casos de deportistas de élite abocados a la ruina económica tras su periplo compitiendo al máximo nivel. Con treinta años. Viejas glorias locutando, entrenando, vendiendo instrumental deportivo para sobrevivir. Si obviamos deportes más inmovilistas, la mayoría de disciplinas exigen lozanía, fuerza, agilidad. Los medios braman ese «cuanto más joven eres, más nos interesas». Como dijo Bob Ruhland, jefe de *marketing* de Buffalo Wild Wings Inc., uno de los principales patrocinadores de TBS Eleague: «como vendedor, sería tonto hacer oídos sordos al tamaño de esta audiencia». Los eSports mueven en torno a veinte mil millones de euros en todo el mundo. Y son sólo una pequeña porción del videojuego, la cual genera unos cien mil millones anuales. Estamos hablando de un acontecimiento social histórico, es deporte del siglo XXI según la ciencia y no tanto la ficción. En 2015, ciento quince millones de personas siguieron alguna retransmisión *online*, doblando el *share* de 2012. Twitch costó casi mil millones de dólares por algo. Se estima, entre venta de entradas, *merchandising* y productos derivados 1,07 billones de dólares en beneficios hacia 2019. Y no hablemos de sueldos: en Corea del Sur los jugadores llevan una década siendo figuras públicas adoradas por patria y por sociedad, con miles de seguidores en Twitter y *fans* que los reconocerían en cualquier parte del planeta. Al menos durante los ocho o diez primeros años. El tiempo todo lo borra.

El deporte es olímpico

Para los Juegos de Tokio 2020, el International Olympic Committee (IOC), órgano encargado de aceptar o cancelar las distintas disciplinas olímpicas, propuso una votación popular donde añadiría cinco nuevos deportes, ninguno de ellos los eSports. Para contrarrestar esta decisión, los grupos de presión asiáticos insinuaron sus propias *eOlimpiadas*. Mientras tanto, la KeSPA (Korean eSport Association) logró que tanto el gobierno coreano como el ▸

KOC (Korean Olympic Committee) reconociera los eSports como disciplina olímpica de *segundo nivel*, a la altura del polo, el kárate o el ajedrez. Eso sí, los eSports deben demostrar un criterio estético, una coherencia formal, un patrimonio histórico en el que entran en juego desde sus cifras hasta su historia —¿será estudiada al milímetro la trama de 'League of Legends'?—. Además, debe ser practicado de manera amplia, y digo en un sentido global: en un mínimo de setenta y cinco países y cuatro continentes por hombres, y en un mínimo de cuarenta países y tres continentes por mujeres. Ya existe, en cualquier caso, proyectos como el IEGC (International eGames Committee), en el que las medallas y el orgullo nacional sustituyen los premios en metálico, fomentando la diversidad e inclusividad sobre las batallas de egos. Equipos de viejo cuño como Baskonia, Ajax, Wolfsburgo, Besiktas, West Ham United o Valencia Club de Fútbol ya han extendido sus tentáculos al deporte electrónico. Es cuestión de tiempo que los países reclamen la representación olímpica de sus propios clubes, a sabiendas de que muchos gozan de financiación estatal. ¿Y qué piensan los propios jugadores de todo esto? Pues, aunque el autor considera que «los JJ.OO. deberían abrazar a los eSports», los propios usuarios estiman que lo suyo es más competición que deporte. Además, los Juegos son cada cuatro años. La esperanza de vida de algunos MOBA es incluso menor a eso. Esta industria no aspira a grabarse en kallimármaro, sino a moverse como un *monster truck*: veloz, ruidoso e imponente.

El deporte es público

A lo largo de mi vida he leído muchas entrevistas a jugadores profesionales. Son objetos preciados en la literatura. Un gran bloque de ellas eran simples eslabones de promoción orquestados por los promotores. Nada define mejor a esta industria que toda esa retahíla de logotipos recorriendo, de eslora a eslora, la ropa, botas y motocicleta de los deportistas mejor remunerados. Y, bueno, es eso o morir de ostracismo. Os contaré una cosa. El éxito de 'Overwatch' tiene un germen de nacimiento: Activision Blizzard, la empresa creadora del juego, compró en 2015 la Major League Gaming y contrató a experimentados ejecutivos de la NFL Network y ESPN. Esto se traduce en una posición ventajosa, dejándose ver en cada feria y cibercafé que se jacte de atender la demanda de sus usuarios. Resultado: 'Overwatch' desbanca a 'League of Legends' de su reinado. Esto son los eSports: sinergias entre grandes corporaciones, donde los jugadores se llevan las migajas. Tal y como en los deportes tradicionales.



Campeonato nacional de Space Invaders, Atari, 1981

El resto es hermetismo. Un ejemplo: Riot, creadora de 'League of Legends', elige qué equipos compiten y cuáles quedan fuera de sus torneos oficiales. Puede elegir a dedo, literalmente. En España tenemos a la LVP como organizadora de la liga oficial, mientras que la ESL (Electronic Sports League) es extraoficial. ¿Quién decide esto? Organismos privados. El ascenso desde la LVP es muy parecido al del fútbol. En el fútbol europeo, los equipos dependen del coeficiente UEFA del país —en base al número de puntos obtenidos en las últimas cinco temporadas, dividido por el número de clubes aspirantes a clasificarse—. OPEN Qualifier significa, en teoría, que cualquier equipo a la altura podría optar por los Challenger y pelear por grandes premios en competiciones oficiales. La gloria del imperio. En la práctica significa que sólo entran los equipos que las grandes marcas quieren. Al grupo sueco Modern Times Group, principal accionista de Turtle Entertainment, dueña de la ESL, le estorbaba la competencia que provocaba DreamHack, uno de los principales organizadores internacionales de torneos. Solución: compró el 100% de DreamHack. Ya entienden por dónde voy: del deporte, al final, sólo queda el deportista. Y en este particular, sí: cualquiera puede ser deportista.



FUNDACIÓN
juegaterapia.org
la quimio jugando se pasa volando . . .
I WANT
RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS
YOU
En la Fundación Juegaterapia le hemos declarado la guerra al cáncer infantil.
Tenemos la mejor artillería, videoconsolas, tablets, jardines...
¡Esta batalla la vamos a ganar, jugando!
HAZTE SOCIO Y CONSIGUE TU CHAPA PERSONALIZADA
www.juegaterapia.org

Las pelotas del futuro

por Marcos Gabarri

ILUSTRACIÓN: LAURA CASAIZ ◄

De un tiempo a esta parte he encontrado varias cartas de cuando era niño. Tras leerlas un par de veces, creo que si mi yo de hace veinte años viajara hacia delante en el tiempo estaría un tanto cabizbajo. Mira a tu alrededor: estamos bien entrados en la segunda década del siglo veintiuno, y esas pachangas de robots contra humanos aún no han llegado. Me entristecería al ver que no hay coches voladores, que todavía tenemos que atarnos las zapatillas nosotros mismos, y que el árbol de la pizza no existe. Eso sí, al menos daría gracias por la invención de internet y por que los videojuegos van dando pequeños pasos de gigante día tras día. Me horrorizaría al ver mi tienda de Steam —*¡juegos inmateriales!*— pero mataría por probar cualquier casco de realidad virtual. Sin embargo, me preocuparía por explicarme a mí mismo que, por mucho que ahora luzcan más realistas y huelan más a celuloide que a cartucho, los videojuegos siguen guardando en lo más profundo de sus circuitos la misma esencia que los hizo únicos. Esa médula ósea, intangible pero palpable a través de los mandos, que los convierte en grandes catalizadores. Mis videojuegos de ahora, como los de antaño, continúan materializando mis fantasías en entornos virtuales, permitiéndome viajar en el tiempo y tocar, aunque sea a través del plástico, pedazos de un futuro inventado. ¿Acaso no es lo mismo que hacía con mi 'Speedball 2' de Mega Drive? Al fin y al cabo, si hay que agradecer a alguien que hiciera balonmano en el colegio es a Sega. Eso sí, no hay nada más desolador que viajar casi dos décadas hacia delante para descubrir que lo que ocurre en 'Brutal Sports Football' o en 'Mutant League Hockey' no tiene cabida en el futuro. El deporte como derecho humano, como actividad respetada, y los deportistas como una especie de prototipo de héroe moderno, no es una realidad tan emocionante como la que esa parte de mí se imaginaba. Pero tampoco me dejaría engañar. El deporte sigue siendo un espectáculo, ese opio del pueblo que tanto mi yo pasado como el que escribe estas líneas no acabamos de entender. No obstante, hay que ►



reconocerlo: el deporte tiene el poder de causar un impacto en nuestras sociedades, sin importar la época. Sin duda, me preguntaría por cómo son las pelotas del futuro porque, a fin de cuentas, continúo haciéndolo hoy día.

Al pisar el mundo contemporáneo me acordaría de 'Soccer Brawl', al ver a Mario haciendo algo parecido en una saga subtitulada 'Strikers'. 'Windjammers' también aparecería en mi mente, cuando me sumergiera en infinitos catálogos *indies* y me topara con 'Gyrodisc Super League'. En el fondo me daría cuenta de que todo es igual pero distinto. Es como si pasado y presente estuvieran atados por un hilo invisible, separados y unidos al mismo tiempo. Vería cómo el deporte futurista sigue estando aquí, pero ahora sin hacer ruido, en un silencio sepulcral, casi ausente. Si esto es una exageración o un hecho, poco importa. La verdad es que seguimos creando distopías *ciberpunk* en las que la violencia en el campo de juego está aceptada y, aún hoy, sigue habiendo desarrolladores que apuestan por clonar ese 'Speedball' que marcó un antes y un después. De hecho, estoy seguro de que a mi yo de hace veinte años le encantaría el nuevo modo de juego de 'Warframe', Lunaro. Porque el futurismo es, y siempre ha sido, tendencia en el ocio electrónico, y que sigan apareciendo títulos de este calibre es pura causalidad estadística. Desde el nacimiento de los videojuegos, nuestra mente los ha asociado de manera casi inconsciente con un artefacto proveniente del futuro, como sinónimo de ciencia ficción. Nadie jamás pensó que pudiéramos jugar contra una máquina, y mucho menos que fuéramos incapaces de vencerla. La paranoia dio a luz a un 'Space Invaders', un 'Moon Patrol' o un 'Asteroides' que se entremezclaban con títulos que hacían lo imposible por emular el deporte tradicional como 'Pong', 'Hyper Sports' o 'Atari Golf'. Innovación *versus* inmovilismo, porque ¿no es acaso el deporte un juego más, sólo que elevado a la categoría de competición? Lo sorprendente fue que, pronto, ambas visiones encontraron un término medio en el que coexistir. Fue así como aparecieron los primeros deportes del futuro, los de otras galaxias y los de otras realidades, creando *almas de código sport* como el 'HotShot' de Amiga, *arcades* como 'Heavy Smash: The Future Sports' o 'Super Baseball 2020' para Mega Drive. Surgió todo un *boom* que con el paso del tiempo fue perdiendo fuerza para convertirse en un susurro inaudible. Al deporte futurista ya no le apetece estrechar sus manos con nadie, como si se sintiera culpable por la onda expansiva que causó en otras épocas, en los días en los que arrasaba en cualquier salón *arcade*.



Mientras, me quedaría pasmado al ver cómo a la industria le da igual. Ella no se detiene en sus vomitonas compulsivas. Ambientaciones posapocalípticas, *cyborgs* que luchan por sus derechos, aeronaves vagando por constelaciones lejanas o el *shooter* de turno que nos obliga a ser genocidas espaciales. A los videojuegos les encanta ser un oráculo, una bola de cristal que se autolimita debido a unos convencionalismos que son divertidos, sí, pero que hay que evitar a toda costa que se conviertan en dogma.



Aquí sí que vería cómo han cambiado las cosas. Mi yo pasado e infantil se preguntaría dónde quedó el deporte en los nuevos mundos de fantasía pues, por lo visto. ahora sólo queremos ver sudor digital a 4K en un simulador deportivo. Ideas como las de 'Extreme Sprint' o incluso la de 'Milo's Astro Lanes' parecen haberse volatilizado, como si las sociedades del futuro creadas por el hombre actual hubieran hecho de la competición deportiva una entelequia. Y es que, en el fondo, mi yo de hace veinte años tiene razón. Estamos desaprovechando un sinfín de posibilidades en cuanto a diseño y jugabilidad se refiere. Nos hemos olvidado de esas pelotas del futuro, creaciones originales tiradas a un pozo sin fondo a cambio de imitar la realidad. Ya no nos acordamos de lo divertido que era inventar mecánicas a partir del baloncesto, como los chicos de Powerhoof hicieron con 'Regular Human Basketball', o mezclar el hockey y el lacrosse en 'HyperBlade'. El poder catalizador del videojuego deportivo ha quedado relegado a unos pocos títulos debido a esa ansia de poner telas analógicas a ceros y unos.

Llegados a este punto, me pregunto cómo será mi yo futuro, el de dentro de veinte años, pues ahora soy yo el que espera el día en el que deportes como el *blitzball* puedan rozarse con los dedos. A decir verdad, ya que los caballos no pueden convertirse en chocobos, me conformaría con ver cómo un equipo de aumentados patea unos cuantos culos robóticos en el estadio de turno mientras juegan algún deporte extraño que combine el rugby con el ala delta. Será entonces cuando este texto se convierta en una carta enviada al futuro, como las que yo escribí de niño hablando de la ilusión, esperando que la imaginación nunca terminase. Todo sigue igual, pero diferente.

Player 2 Press Start

por Jonathan Prat

ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ

«¡Ésta semana tengo vacaciones! A ver si pillas un día o una tarde y nos echamos unos *ludes*, ¿o qué?» Mientras me dirijo a casa de mi hermano, un año mayor que yo, caigo en la cuenta de que desde que tengo uso de razón usamos la expresión *ludarse* para referirnos a jugar a la consola. Rozamos la treintena, pero seguimos usando las mismas expresiones desde hace años. Haciendo los mismos planes desde hace años. Lo que hace tiempo era echar unas partidas mientras nuestra madre hacía la comida al mediodía antes de volver al colegio ahora es echar unas partidas al salir del trabajo en la casa a donde se ha mudado desde hace unos meses. Han cambiado muchas cosas en nuestras vidas, pero siempre nos hemos reencontrado en la misma constante: los videojuegos.

Los videojuegos se alimentan de la satisfacción personal que genera superar un reto, descubrir una historia o disfrutar de diversión desenfrenada. Nos hacen pasar un buen rato, olvidar algo en lo que no queremos pensar en ese momento o simplemente contarnos un cuento, pero siempre girando a nuestro alrededor. Sin embargo, cuando se trata de juegos de deporte —y más concretamente si juegas con alguien—, a esa diversión o ese reto personal hay que sumarle la satisfacción egoísta de superar al rival. De ser mejor que alguien. De demostrar tu valía frente a los demás. Todo gira en torno a ti derrotando a un contrario que esta vez no es una máquina impersonal: al otro lado del mando hay alguien que ha sucumbido a tu habilidad, y ambos lo sabéis.

La primera consola a la que recuerdo haber jugado en mi vida es la Super Nintendo. Es posible que no lo fuese, pero nunca he tenido buena memoria. El de la buena memoria es mi hermano. Lo que sí recuerdo bien son los fines de semana pegados a la pantalla de la televisión jugando juntos. Bajábamos cada viernes al videoclub de debajo de casa y elegíamos un juego por su carátula. Ni siquiera mirábamos de qué iba, simplemente nos asegurábamos de que, de alguna forma, pudiéramos jugarlo juntos. A vidas, por fases, por equipos… El ritual se repetía prácticamente todos los fines de semana, y acababa los lunes bajando a devolver el cartucho. ▸



FOULS
30
09:34
FOULS
02
HOME
PERIOD 3
GUEST
89
9
SEGA
JRP



Yo siempre quería juegos de plataformas o aventuras, que por aquel entonces ni eran de aventuras ni de plataformas y nos bastaba con llamarlos juegos, y mi hermano los de deportes. La verdad es que nunca he sido un jugador empedernido de juegos de dicho género, y sin embargo llevo jugándolos toda mi vida por culpa suya; o, mejor dicho, gracias a él.

Al igual que con la Super Nintendo, es probable que 'Super Tennis' no fuese el primer juego de deportes en mi vida pero sí es el primero que recuerdo. Sonrío al pensar cómo, cuando conseguías superar al rival con un *liftado* y la bola se perdía por el fondo, ocurrían cosas graciosas con el recogepelotas de detrás. O, si la pelota se colaba por un agujero en la pista que estaba ambientada en Japón, un gato salía corriendo de las sombras. Eran otros tiempos para los videojuegos, más centrados en divertir y entretener que en imitar la realidad o impactar de forma grandilocuente. Cuando jugábamos horas y horas a 'Mundiales: 98' ('Golden Goal 98' de Z-Axis), no nos molestaba que cuando tirabas a puerta apareciera una diana gigante en la portería para apuntar hacia dónde querías dirigir el chut. Cuando nos dejábamos el dinero de la paga semanal en las recreativas, gozábamos con las coloridas magias que podías ejecutar en 'Windjammers'. Nos flipaba el sistema de pujas y subastas con estrellas en vez de millones en 'Primera División Stars 2001' y su vídeo de introducción con las mejores jugadas de La Liga a ritmo de 'Nadie' del grupo español de rock Dikers.

La competitividad entre hermanos es algo natural e inherente al ser humano. Competimos por la atención de nuestros padres y por el reconocimiento y respeto mutuo, por lo que los juegos de deportes son algo que engrasa esa dinámica fratricida a la perfección. En nuestro caso venía azuzada por nuestro padre, el cual nos enseñó a jugar al ajedrez desde pequeños y nos inculcó todos los valores que ello conlleva. No era extraño vernos batallar horas y horas delante de un tablero, como tampoco lo era vernos aporrear botones horas y horas jugando a 'Actua Soccer'. Cuando nos regalaron una Dreamcast todo era distintamente igual. Yo me perdía en 'Skies of Arcadia' o 'Jet Set Radio' mientras él intentaba romper todos los radares de



las pistas de 'Speed Devils', pero siempre convergíamos en los dobles de 'Virtua Tennis'. Y con el ordenador de sobremesa pasaba algo parecido: cada uno se cogía un equipo distinto en el 'PC Fútbol' o 'Football Manager' de turno, y a ver quién conseguía más títulos y los mejores jugadores, o a ver cuál de los dos hacía los hoyos del 'Tiger Woods PGA Tour 08' en menos golpes.

Y sin embargo no todo era competición. Si hay algo que estimula casi tanto como un reto es un reto en buena compañía. Los juegos cooperativos requieren un nivel de compenetración y confianza mínima entre los que intentan superarlos juntos que hace que la satisfacción al avanzar mediante la coordinación con otra persona sea casi adictiva. En mi caso lo tuve fácil, ya que siempre he tenido un *Player 2* del que poder echar mano. Cuando jugábamos en consola no había ningún problema, y cuando jugábamos en PC era cuestión de imaginación: si echábamos unos partidos a 'FIFA 2000', él manejaba la dirección y yo los botones de tiro, pase y regate. La cuestión era jugar juntos: enfrentados o en equipo, pero juntos.

Conforme bajo por el ascensor de casa de mi hermano encaminado ya hacia la mía tras toda la tarde *ludados* a la PlayStation 4 pienso que, sin ser mi género favorito, he jugado mucho y a muchos juegos de deportes. Que me gusta competir, me gusta picarme, y me gusta ganar. Que disfruto como un enano cuando jugamos a dobles en el modo Temporadas de 'FIFA' y ganamos a anónimos que no fallan en mandarnos mensajes privados para felicitarnos con educación y mesura. Que si pienso en videojuegos de deportes pienso en los mandos arrojados contra el sofá, en las excusas para no darle una revancha. Pienso que los juegos de deportes han vertebrado una parte fundamental de mi vida, como ningún otro tipo de juego ha podido hacer. Pienso en mi hermano.

Pero cuando salgo del portal de su casa todas estas reflexiones se esfuman y sólo puedo pensar en que esa derrota en el último cuarto en el 'NBA 2k16' justo antes de irme no va a quedar así. Me digo a mi mismo, sonriendo, que la próxima vez coja el mando del segundo jugador y pulse Start le voy a machacar.


GAMEREPORT
NINTENDO
GAMEREPORT
VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS

